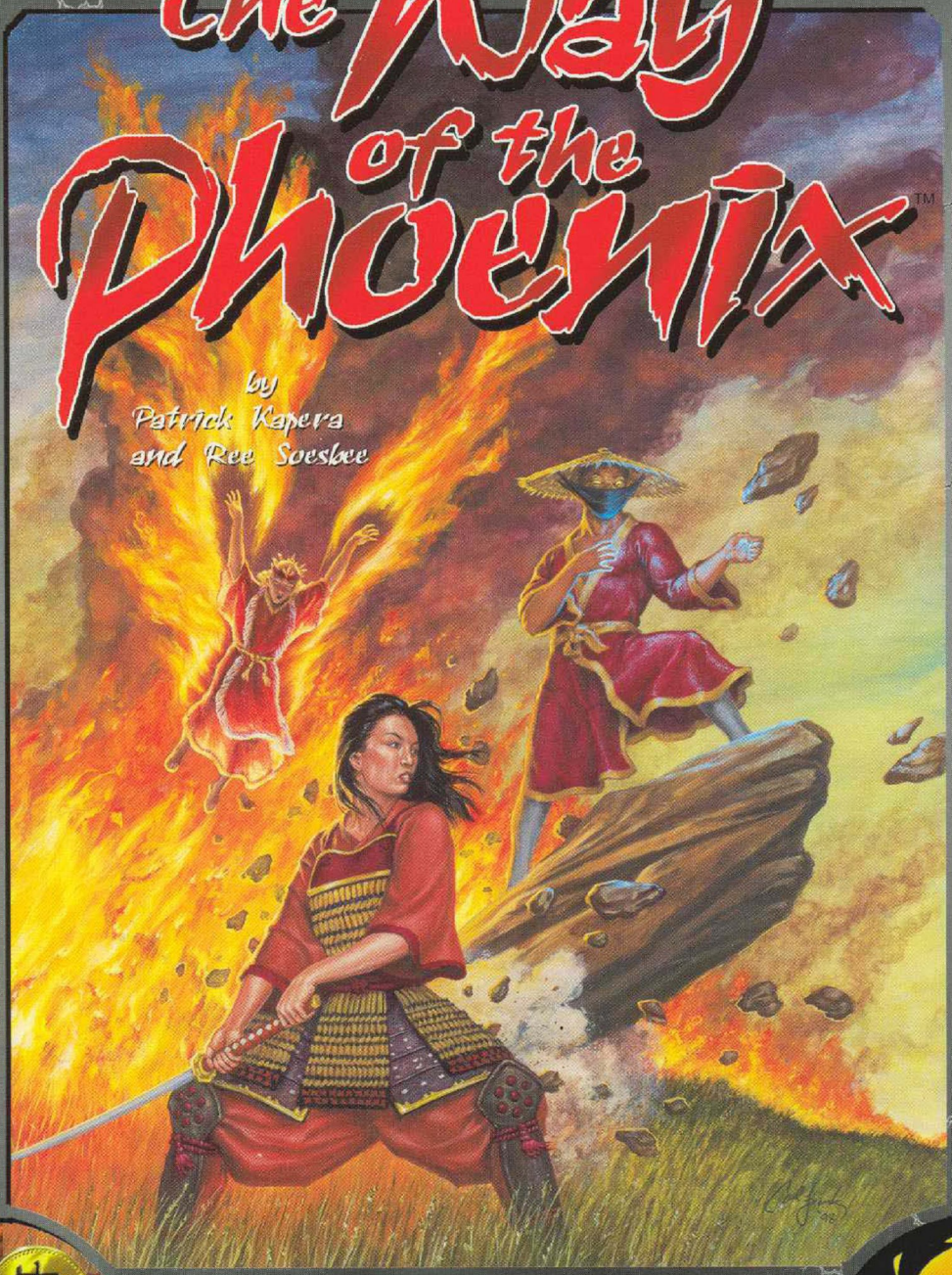
The Way of the Clans: Book Seven

The Way of the Phoenix™

by
Patrick Kapera
and Ree Soesbee



風 空 火 水 土

Legend of the Five Rings™

O Caminho da Fênix

“Se você voluntariamente se sacrifica por todas as coisas,
então você pode ser encarregado do mundo.”
— **Shiba**

A Medida da Mortalidade

Shiba se sentou calmamente, ouvindo às palavras de sabedoria do pequeno monge ao Imperador Hantei. Ele estava parcialmente consciente da pena de escrita em sua mão direita enquanto ela escrevia as sentenças entendidas em parte numa folha de grosso papel de arroz. Uma simples e fraca vela iluminava a Sala do Trono Real, provocando sombras trêmulas entre as grossas tapeçarias nas paredes.

"Hantei," o pequeno homem que se apresentou como Shinsei continuou, "Aproveitei imensamente nosso tempo juntos, mas devo pedir de novo: me deixará escolher sete guerreiros dos reinos de seus irmãos?"

Hantei inclinou-se em seu grande assento, correndo seus dedos rígidos por baixo de seu queixo enquanto considerava o pedido. Várias horas depois, a conversa começou com as mesmas palavras, e apesar de muito, muito ter sido dito desde então, ninguém havia sido tão estimado ao Imperador como aqueles.

Uma longa inércia caiu sobre a sala, e Shiba olhou para a pilha de páginas borradas que escrevera. *Se todo campo de arroz no Império fosse sacrificado em papel, ainda não capturaríamos a soma da sabedoria deste homem*, ele pensou. E enquanto levantava seu olhar, ele notou que Shinsei estava olhando para ele. Os olhos do homem sábio o penetraram como a mais afiada espada, ainda que cortasse com a delicada graça da melhor geisha. Ele estava gentilmente provando o Kami.

"Lhe concederei seu pedido," começou Hantei. "Meus irmãos e irmãs serão reunidos o mais breve possível."

"Temo que não possam," respondeu Shinsei. "Apenas as Crianças da Terra podem combater Fu Leng e vencer."

"Mortais?" Perguntou Hantei.

"Precisamente. 'Fortunas favorecem o homem mortal,' Hantei. Eles são o futuro deste mundo. Eles são aqueles que devem lutar por ele."

Hantei ficou em silêncio por outro longo momento. A decisão de enviar mortais ao reino de Fu Leng pesava sobre ele. Mas ele foi levado pelo conhecimento do homenzinho. Facilmente o melhor guerreiro que já vira, e indubitavelmente o mais culto, as palavras que ele falou eram verdade. O Imperador sabia disso em seu coração.

"Concordo," ele disse finalmente. "Você pode ter seus guerreiros — escolhidos pelos Kamis dentre suas províncias."

"Eu devo escolhê-los." Novamente o homenzinho surpreendeu Hantei.

"Muito bem."

Shinsei curvou sua cabeça abaixo perante o homem sentado, e seus olhos repentinamente investiram de novo sobre Shiba. O Kami estava incomodado pelo seu olhar, como se seu direito de existir lá, naquele lugar, naquele momento, estivesse sendo desafiado. Então Shinsei se levantou e se virou para sair, tocando Shiba gentilmente sobre o ombro enquanto passava.

Quando Shiba de levantou, o profeta observou o seu trabalho noturno. Pegando um das páginas espessas. Shinsei perguntou, "Você sabe o que é isto, Shiba?"

"É um registro de sua conversa, Shinsei," ele respondeu.

"Não." A palavra carregou mais importância para Shiba que qualquer outra dita nas últimas várias horas. Ela o envergonhou com o peso de sua ignorância. "Para você, isto é apenas o presente, o simples trabalho de uma noite a ser entregue para outro para transcrição. Mas para aqueles que virão depois, isto é história. Enganos feitos, glórias conquistadas, batalhas vencidas e perdidas... Lições aprendidas."

Os olhos de Shinsei se concentraram nos de Shiba novamente, passando uma mensagem: *Você não pode apreciar a história, porque viverá para sempre.*

"Devemos ensiná-los a se lembrar do que veio antes, para que possamos melhorar o futuro. Eles devem ser parte de nosso esforço, ou nunca prevaleceremos."

É por isto que você não pode lutar contra Fu Leng.

"Venha, Shiba. Precisarei de sua ajuda para terminar isto."

"Para terminar...?"

"Reconciliação."

Shiba forçou a visão pela paisagem arrasada, olhos ao nível do horizonte. Ele não podia permitir que mudassem, ou a influência negra deste lugar os prenderia para nunca mais deixá-los sair. Ele caminhou na mesma postura que assumira muitos dias antes, carregando sua espada numa posição defensiva. Ele não podia se dar ao luxo de parar, beber ou pensar. Se o fizesse, o reino de Fu Leng o destruiria.

Ele não se permitia considerar a condição de Shinsei e seu último ataque, nem o quanto progrediram desde que Isawa descobriu sua presença nas Terras Sombrias há muito tempo. Jurando defender os Isawa e servir as necessidades das Crianças da Terra, a tarefa caiu sobre Shiba. Para achar os Trovões perdidos, e trazê-los de volta à terra dos vivos, Shiba deveria adentrar o reino de seu Irmão Negro. Ele só pensava em suas voltas seguras, mas as palavras de Shinsei ainda o assombravam, a cada passo que dava pela terra destruída.

... Você não pode lutar contra Fu Leng.

Shiba sabia que quando entrasse nas Terras Sombrias, ele estaria correndo um imenso risco pessoal. Ele não pensava sobre o que faria quando voltar. Mesmo assim, fora da selva negra, ele começou a duvidar de que veria o reino do Império de Esmeralda de seu irmão novamente. E a face de Asako continuou a assombrá-lo...

Na frente, no abrigo de duas grandes e pontiagudas rochas, Shiba ouviu os sons de combate. Uma rajada de ar fétido repentinamente explodiu de dentro, iluminando o céu por milhas em todas as direções. Lutando contra o impulso de voltar, Shiba forçou seu caminho acima e para dentro da boca da estrutura sobrenatural.

Lá dentro, enrolada no ápice das pedras, estava uma criatura de vários membros cuja pele parecia ter sido arrancada. Um Oni, mas não de qualquer cria demoníaca. Esta besta foi a primeira de seu tipo e a mais poderosa criatura do reino de Fu Leng. Atrás dela, estavam duas figuras, uma era Shinsei e a outra, irreconhecível atrás de uma máscara de sangue. Shiba se esforçou para ver, uma parte da fera se moveu em direção a ele e olhos saíram dela, observando o visitante com uma objetividade assustadora.

Shiba se preparou para lutar com o Oni, mas foi surpreendido em ver que ele recuou, sacudindo-se de um ataque por trás. Perdendo a fixação à rocha, o Oni caiu na terra seca diante dele. A companheira ensangüentada de Shinsei golpeava sobre ele, brandindo uma wakizashi escarlate. Três golpes arqueados atravessaram as costas do Oni. Com um urro, a barriga do Primeiro Oni se abriu de novo, e um braço saiu para agarrar o homem no manto arco-íris, esmagando sua caixa torácica antes de lançá-lo tortuosamente em Shiba.

Ele. Ela. Shosuro. A face ensangüentada era sua própria face, e enquanto Shiba sentia pena do Trovão lentamente moribundo, ele não via medo em seus olhos.

Shiba viu a obscena mudança do Oni se aproximando. Erguendo sua katana o mais alto que podia, ele a trouxe para baixo na massa nojenta. A força do golpe o empurrou para trás, revelando um interior roxo escuro que pulsava num ritmo irregular. Hesitando apenas por um momento, ele continuou seu ataque, golpeando tantas vezes quanto podia.

Ele podia ver Shosuro, sua wakizashi em mãos, estocando e rasgando ao seu lado. Ela estava coberta de sangue — sangue que parecia ser do próprio Trovão. Ele esperava que estivesse errado.

Um momento depois, sem aviso, um grande punho se formou da carne da criatura arrancada pelos ferimentos. Chocado pela quantidade de força e determinação restantes no Primeiro Oni, Shiba se esforçou para se livrar do abraço maligno. Sua espada caiu ao chão em algum lugar atrás dele, e seus dedos trabalhavam em vão para encontrar um meio de sair da superfície da coluna carnosa.

Primeiro um aperto forte, então um fogo agonizante correu por sua pele, e ele percebeu que sua carne estava derretendo. Seu peito era um inferno de dor enquanto músculos e nervos antes entorpecidos agora se dissolviam. Ele lutou para continuar calmo, racional, concentrado no problema e não nos sintomas, mas as palavras de Shinsei continuavam retornando a ele pelo nevoeiro de agonia.

... Você não pode lutar contra Fu Leng.

Apesar da ruptura que se formou no meio do Oni, seus olhos apareceram mais uma vez, projetando-se para fora dos longos talos de muco roxo. Eles avançaram até que estivessem ao nível dos de Shiba e então... Piscaram. O casual, trivial meio pelo qual o Primeiro Oni estava matando-o finalmente provocou algo, levando Shiba à ação furiosa. Segurando firme nos talos atrás dos bulbos brancos, ele os arrancou com um simples puxão.

Imediatamente, a massa de carne recuou, jogando-o de qualquer maneira no chão. Chicoteando seus membros de cipó, o Oni investia sobre qualquer coisa ao seu redor. Ele fez um som como o de um cavalo morrendo enquanto destruía uma das pedras ao lado e saltava para fora de sua prisão de ébano. Seus terríveis gritos de agonia podiam ser ouvidos por muitos longos minutos depois dele cair sobre o morto solo, preparando-se para morrer. Mesmo agora, criaturas menores se reuniam atrás dele. Preparando-se para comer.

Shiba desmaiou sobre um monte rachado. Num nevoeiro vermelho, ele viu duas formas se aproximarem, e ouviu as asas de um corvo. Palavras apressadas fluíam como água fria em sua orelha restante. *"Shiba..."*

Era Shinsei.

"Estou morrendo," coaxou Shiba pelos seus momentos de angústia.

"Não. Você pode não viver, mas você irá além."

Confuso, Shiba vagou pela escuridão crescente, sentindo seu corpo começar a esfriar. Respirar se tornava trabalhoso, e cada segundo se estendia numa eternidade. Eternidade...

"Você aprendeu a medida da mortalidade. Agora você deve aprender o segredo dela..."

Com isso, Shinsei se aproximou, até que estivesse quase tocando o Kami caído. Sua voz continuou a ecoar na mente de Shiba, sussurrando uma longa e complexa litania. Enquanto continuava, Shiba via o mundo se contrair, e as estrelas se aproximar. A terra e o céu — mortais e imortais — e a Trilha entre os dois. Por um segundo perturbador, uma infinita estrada celestial estava em sua frente. Uma Trilha que os mortais não estariam prontos para se aventurar nas eras a vir, mas que não podia ser ignorada. Nas palavras de Shinsei, Shiba achou a verdade do começo e do fim do homem, e todo ponto entre eles. Ele viu os desafios que enfrentariam, e soube como os enfrentariam. Ele viu a face de todo humano que viveria, e soube o destino final de todos eles. Ele repentinamente era um com a amplitude da existência humana...

... E, pela primeira vez, ele entendeu porque eram tão importantes.

Eles precisavam de um protetor.

Um guardião.

Shiba jurou defender a humanidade. Agora, ele devia provar que sua palavra era boa... Pela eternidade.

"Você levará o Trovão — e o que lhe dei — de volta ao Império."

Não posso... Pensou Shiba, mas sua voz já havia cessado. Seu corpo não sentia mais dor, e apenas a Trilha pendia diante dele, mil estrelas num céu inteiramente negro.

"Você deve."

Semanas depois, Shosuro saiu das Terras Sombrias. Shinsei e Shiba não estavam em lugar algum que se visse.

Exceto Shosuro.

"Shiba..." Ela murmurou ao cair sobre os joelhos ensangüentados do lado de fora de Otosan Uchi. A multidão engasgou e recuou. Bayushi caminhou para frente para pegá-la nos braços.

"Shiba não está aqui, filha..."

Shosuro sorriu. "Você está errado. Ele está em todo lugar." Ela olhou para o céu, e então seus olhos caíram sobre o jovem que a carregou à Cidade Imperial. Enquanto ela sorria, ele se curvou, e sumiu na multidão alheia. Shiba, cujo espírito observou a cena de sua morte com um olhar orgulhoso e cheio, havia conduzido-a para casa.

O frio ar da noite soprava na mente de Asako. Saudosa dos dias de celebração, ela achava difícil se concentrar. O Império regozijava em sua salvação, sua vitória sobre Fu Leng, mas Asako apenas lamentava as terríveis perdas da guerra. Além disso, o casamento de seu filho com a filha de Isawa seria a poucas semanas dali, e sua mente se sentia zonza e seca depois de horas de contemplação dos complicados ângulos e a desconfortável presença de seu presente de casamento. Ela tinha certeza que uma vez foi completa, que seria mais... Atraente, mas no presente estado, era como olhar ao coração do sol durante um terremoto.

Ela fechou seus olhos, esperando que a tontura passasse.

"Você sempre pareceu amável à luz da lua, Asako."

A voz era vagamente familiar, e a fez esquecer a dor em sua cabeça. Repentinamente alerta, ela se virou e se levantou para ver o intruso. De pé em sua frente estava um homem que ela não conhecia. Seu cabelo era preto, e longo, e sua face tinha a semelhança dos filhos de Shiba. Ele usava as cores da Fênix, mas nunca veio a ela antes. Ainda assim... Seus olhos pareciam com os de seu mais querido amigo.

"Shiba...?"

"Asako, tenho algo para você," a voz era a mesma.

"O que?" Ela tentou desesperadamente racionalizar o que estava vendo, e ouvindo. "Como pode estar aqui? Você se parece com Tsuzaki..."

"Sou muitas coisas. Sou Shiba, e ainda assim sou Tsuzaki, filho de Shiba. Somos... Ambos."

"Como isso pode ser possível...?" Sua voz cessou quando a realização a afogou. "Você nunca retornou das Terras Sombrias."

"Tenho algo que devo lhe dar."

A próxima questão de Asako caiu num gaguejo silencioso. Ela se viu repentinamente capturada pela voz de seu velho amigo. Era como cair numa fenda profunda, e ver a luz do sol sumir pelo abismo acima. Cada palavra destrancava verdades perdidas dentro dela que ela não podia, não deveria entender.

"Asako, preciso que me ouça muito atentamente. Recebi um presente que os homens mortais devem conhecer e fui encarregado por escolha de seu guardião humano. Alguém deve proteger o conhecimento até que o resto de vocês possa estar pronto. Alguém deve guiar todos vocês pela Trilha."

"O que..." Asako tentou desesperadamente juntar as perguntas, fazer Shiba se explicar, mas ela agora estava completamente emaranhada com as palavras. Elas brotavam nela e começavam a se multiplicar, emergindo para formarem novas idéias — conceitos que não entendia, mas podia ver pelo olho de sua mente.

"Humanos são a chave para a grandeza, Asako. Eles podem contra as forças que ameaçarão o Império por si só. Eles serão capazes de forjar a história sozinhos, e compreender a medida da mortalidade. Estou aqui para mostrar-lhe como guiá-los.

"Estou aqui para lhe dar o futuro."

Bem-vindo ao sétimo livro da série *Caminho dos Clãs*. *Caminho da Fênix* foi projetado para ajudar os Mestres de Jogo a completar suas visões sobre o mais mágico clã no Império de Esmeralda: a Fênix. Até recentemente, todos os visitantes a esta terra secreta foram tratados com contentamento gentil escondido sob véus de cortesia, mas agora, o Conselho dos Cinco abriu as fronteiras de suas províncias. Muitos vêem a Fênix com medo e ódio, condenando suas estranhas práticas e estudos ardentes como obra de covardes e pacifistas. Alguns até mesmo sussurram que suas pesquisas nos conhecimentos proibidos macularam as próprias almas dos Mestres Elementais.

A verdade para isto não está neste livro, apesar de você poder descobrir dicas de alguns dos maiores segredos do Clã Fênix aqui. *Caminho da Fênix* não é a palavra final sobre o poderoso clã dos shugenjas, mas ao invés disso apresenta alguma informação que seu Mestre de Jogo pode achar útil para sua própria campanha. Como usual, o Mestre de Jogo tem o privilégio de determinar os poderes e mistérios dos maiores feiticeiros de Rokugan. Você pode achar que sua versão da Fênix é diferente da que apresentamos aqui, e que os segredos que mostramos não são as sabedorias sombrias acumuladas pelo clã de Shiba.

Neste livro, você encontrará visões do que os outros clãs guardam da Fênix, incluindo suas viagens pelas distantes províncias do Império; a história da Fênix, dos dias em que Isawa se recusou a jurar fidelidade às Crianças do Céu à formação do Conselho dos Cinco, e o laço de Isawa, Shiba e Asako para sempre num só clã; e todas as regras e orientações que precisará para tornar seus personagens Fênix únicos, incluindo novas Perícias, Vantagens e Desvantagens, e as novas escolas Isawa

Ishiken e Asako *Henshin*, mais os especialistas elementais e a completamente nova mecânica para duelos de shugenjas.

Por mil anos, a Fênix tem ficado na fronteira entre este mundo e os Paraísos Celestiais, recusando-se a aceitar apenas um Caminho. Os Mestres Isawa têm tido a força para contestar todos aqueles que dizem que seus caminhos são mentiras, e forjar suas próprias verdades das cruéis realidades da guerra e escuridão. O Clã Fênix detém os segredos da magia, e o verdadeiro poder do homem mortal.

Está preparado para arriscar sua mortalidade para entender sua escuridão? Está pronto para aprender os segredos de mil anos, e enfrentar a próxima era com o conhecimento que estará condenado por tudo aquilo que fez?

Não tema a morte — essas são as terras da imortal Fênix, provedora do Sol. A única coisa que você tem a temer são as verdades que se escondem dentro de sua alma.

A imortalidade está ao seu alcance.

Capítulo Um: A Mística Fênix

Shugenjas e Monges

Apesar da distinção entre shugenjas e monges ser tênue, as pessoas de Rokugan são rápidas ao apontar que não são a mesma coisa em aspecto algum.

Enquanto um monge é um guardião de um templo ou lugar sagrado, um shugenja está atado apenas aos seus feitiços. Um monge se concentra em *kihos*, a essência da concentração do chi corporal, enquanto um shugenja o conduz aos *kamis* por orientação e poder.

Outras diferenças incluem seus estudos do Tao — enquanto shugenjas estudam o Tao por suas lições de sabedoria e conhecimento humano, um monge estuda o Tao para entender os enigmas da iluminação. Um shugenja tipicamente não procura ser iluminado, apenas existir em harmonia com os outros homens.

Por fim, um monge deve obedecer aos juramentos do monastério ao qual ele(a) pertence, de castidade à purificação ritual. A menos que um shugenja esteja sob juramentos como o de um aprendiz a um Mestre, eles são livres para viverem suas vidas como acharem melhor. Apesar de um monge não dever fidelidade a um *daimyo*, um shugenja tem todas as responsabilidades e prestígio da classe samurai, e são tratados como tais pelos camponeses e outros que encontram.

Os seguintes tratados foram escritos por membros dos vários clãs de Rokugan, detalhando suas experiências com o misterioso Clã Fênix. Apesar da Fênix ser reclusa, eles não são completos eremitas, e histórias de seus Mestres Elementais são populares contos infantis ao redor de uma fogueira. As histórias abaixo foram escritas por aqueles que conhecem apenas o que a Fênix escolheu contar. Preste atenção às lições que ensinam, mas lembre-se: assim como a magia é formada da vontade de seu invocador, todas as lendas são formadas por aqueles que contam a fábula...

Do Diário de Ide Amu, Primeiro Embaixador do Unicórnio à Fênix

Com um coração dolorido, cheguei às terras da Fênix, sem saber o que encontraria aqui. As histórias de suas estranhas práticas e bizarros rituais chegou até nós; mesmo durante a Guerra em nosso retorno, os invocadores da Fênix arremessaram os elementos como se fossem deles o céu e o mar. Nossos próprios shugenjas não têm tal força, e dizem que nosso entendimento do Tao de Shinsei é diferente — corrompido, dizem os rokuganis, por nossas longas viagens.

Eles também dizem que a Fênix pode nos ajudar a entender a estranha cultura desta nova terra. Nossas relações com eles têm sido esporádicas. Na corte do Imperador, eles falam contra nós, dizendo que nossa reclamação ao sangue de Shinjo era 'blasfema' e que éramos uma ameaça ao Império. Seus shugenjas lutaram contra nós, reclamando lealdade à linhagem Hantei e defesa de Rokugan, enquanto seus lamentáveis exércitos ficavam longe da batalha.

Não vimos nada dessas Fênix salvo seus tremendos feitiços se arqueando na noite. Tal oponente — um que luta de longe — não pode ser respeitado ou temido, apenas lamentado. As histórias de Mekhem e as palavras de Shinsei falam mal de tal oponente; não devemos aprender de suas sábias palavras?

Ainda assim, fui enviado, o embaixador a este novo mundo, para visitar cada um dos clãs em troca de aprender suas histórias. Deste modo, o nobre Imperador disse, o Unicórnio pode realmente voltar às suas terras, nossa casa natal. Me aventurei pelas terras da Garça, e fui recebido com fraternidade. Do Escorpião e do Leão, nada senão desconfiança e um óbvio desejo de roubar nossos tesouros. Quem poderia dizer que tipo de recepção receberia desses auto-declarados 'mestres da magia'?

Me aproximei do castelo dos Shiba com minha companhia, uma dama de guerra Otaku e meu velho amigo, Iuchi Tagiso. A Otaku falou de estranhas sensações trazidas pelos ventos da noite. Tolice, eu disse, e prosseguíamos. Ainda assim, mesmo durante o dia as trevas pareciam se aproximar nessas terras assombradas, e a sensação de estar sendo observado só aumentava a cada passo.

Paramos para descansar dentro de uma grande depressão rochosa, uma passagem pela qual a estrada continuava. Apesar do caminho ser pequeno (mais que dois homens juntos, ou um de nossos grandes corcéis, passariam por muitas áreas), parecia ter marcas de passagens freqüentes. Os muros da passagem pareciam ter sido cortados por uma força mais poderosa que o mais digno minerador, gasto pelo vento e escavado com figuras gigantescas de homens e mulheres. Todos pareciam ter centenas de anos, e meu amigo Tagiso se aproximou deles com nada além de cautela.

Cada um deles tinha quase dez metros, com olhos esculpidos profundamente na pedra e marfim branco. Seus mantos emanavam ondas de granito de seus braços erguidos, e suas monstruosas visões pendiam suspensas dos muros da passagem como espectros abandonados de antigos heróis. Caminhávamos atrás deles — ou talvez, entre eles — com reverência e cautela, incapazes de compreender que força os esculpiu, ou para qual propósito. Se esses estranhos monólitos foram trabalho da Fênix, então talvez eles pudessem nos contar de suas criações. Continuamos desta maneira por quase três dias, passando por milhares de faces desconhecidas e figuras imensas.

Fortes e incessantes, apressamos nossos corcéis pela passagem, esperando encontrar o que a cada volta esperávamos ser o fim. A Otaku ia à frente, mantendo a guarda, e eu ia com Tagiso. “Sakê?” Ele ofereceu, e eu fiquei feliz em aceitar, pois o dia estava quente, e o calor se tornava opressivo. Enquanto erguia meus lábios, porém, ouvi a Otaku gritar. Na abertura da ravina, se sentava um homem pequeno vestindo um manto de seda nas cores da Fênix. Apesar de sua forma ser magra, ele bloqueava o caminho estreito, e não podíamos passar.

A Otaku se aproximou calmamente, mas o homem nunca se moveu. Até mesmo seus olhos nunca piscavam do estudo da parede rochosa diante dele. Ouvi suas conversas do dorso de meu cavalo, mas as palavras do homem pareceram enfurecer minha escolta, e ela pressionou seu corcel contra o muro de pedra. As patas de seu cavalo soltavam faíscas da pedra seca, a Otaku desafiou o homem pelo direito de passar. Ciente, mas desesperado em prevenir derramamento de sangue entre nossos clãs na véspera de nossa nova amizade, passei pelo Iuchi e me abaixei ao chão. Assim que me aproximei, ouvi a voz do shugenja, baixa e calma, falando amavelmente, rezando palavras de amor à Otaku.

Flerte. Ele deve ter enlouquecido.

A mão de espada dela correu ao daisho, e sua face se avermelhou. “Defenda-se!” Ela gritou, e com um golpe, sua espada saltou à garganta do homem.

Um barulho retumbante, um estalo tão alto quanto os céus, e a lâmina de sua espada caiu ao chão, arrancada como se tivesse atingido a própria face de mármore da parede. Ela se desanimou, sua pele ficando branca enquanto a alma de seus ancestrais se rachava diante dela, e caminhei para frente enquanto ela se afundava aos joelhos.

“Quem é você?” Perguntei ao homem.

“Meu nome não é importante, Amu-*san*,” ele falou, e pude ouvir o sorriso em suas palavras. “Ah, sim,” ele disse ao meu olhar surpreso, “sabíamos que estava vindo, e nos preparamos para sua visita.”

Nisso, Iuchi Tagiso murmurou à minha orelha. “Pode ser uma armadilha. Fique pronto.” Dos meus pés, um estranho eco veio da pedra, mas ouvi suas palavras reverberarem estranhamente, muito mais alto que o pretendido. Olhei ao homem no caminho, seus olhos ainda observando a parede de pedra, e sabia que ele ouviu a frase.

“É uma armadilha, Iuchi.” Murmurou o Fênix, e pela primeira vez, eu vi seus olhos. Eles brilhavam num verde estranho, brilhando como se formados por dois orbes de jade. Imperdoáveis, eles sondaram a alma de meu companheiro, e ele recuou. “Mas não uma de meu feitio.”

“O que...” sussurrou Tagiso, “Do que está falando?”

“Por que não descansam, meus amigos,” a voz do Fênix repentinamente tomou um tom amigável, “e bebemos um pouco de sakê?”

“O que?” Eu disse, confuso, mas vi os olhos de meu companheiro arregalados. O Fênix fez um gesto, e de acordo com ele, o cantil de sakê saltou de minha mão, espirrando aos pés de Tagiso.

“Não sei sobre o que está falando.” A voz de Tagiso tremia, e me virei para olhar em sua face. Brancos, pálidos dedos chegaram ao meu ombro enquanto ele fugia do cantil no chão.

“Melhor ainda,” sibilou o shugenja sentado, “alimentem seus cavalos, para que vejamos suas barrigas queimarem. E quando suas línguas estiverem pretas do veneno, vocês possam dizer aos seus mestres por que confiaram no Escorpião quando falaram de paz.”

“Tagiso, isso é verdade?” Eu disse. “Este sakê está envenenado?”

“Não, não, claro que não.”

Alguma coisa na sua voz me fez parar. Algum súbito nuance que não ouvi antes ecoou pelo vale, e as vozes das figuras monolíticas pareciam sussurrar em uníssono. Tagiso caminhou para trás, hesitando. “Não...” Não pude dizer se o suspiro foi dele ou das figuras gigantes. Ou meu mesmo.

Peguei o cantil de peles do chão, e o dei a ele. “Meu amigo...” Seus olhos estavam frios e amedrontados. “Beba o sakê.”

“Você confia na palavra de uma Fênix? Um feiticeiro?” Outro passo para trás, em direção à figura do alto homem de armadura, um gigante de pedra esculpido a vinte metros acima de nós. “Mais que na minha?”

E de algum modo, o fiz. Talvez tenha sido falha minha, ou talvez o estranho shugenja tenha lançado algum feitiço sobre mim que mudou minhas emoções, mas esperei e observei Tagiso esvaziar o saco. E quando suas convulsões acabaram e o corpo enegrecido caiu aos pés do guerreiro gigante na face fria da rocha, sabia quem tinha falado a verdade.

A Otaku ainda se ajoelhava ao lado de sua espada quebrada, raiva e desesperança corriam por sua jovem face. Ao lado dela, o Fênix lentamente se levantou, e juntou as duas metades da espada no chão. “Pare!” Ela gritou assim que suas mãos se aproximaram da brecha.

“O que foi quebrado por raiva pode ser curado por confiança.” Seus olhos encontraram os dela, e ela se congelou, como eu, atrás de seu estranho olhar de jade. Quando removeu suas mãos, a espada estava inteira.

“Retorne ao seu povo, Katsako, e diga a eles que Amu-*san* está seguro conosco.”

Seus olhos se espantaram ao olhar a katana de sua família, e ela reverentemente a aceitou quando ele ofereceu. “Me disseram para escoltá-lo pela jornada inteira. Até os Mestres Elementais...” Ela protestou suavemente, fora do dever.

“E o fez.” Uma estranha voz veio de cima, e vi quatro figuras de pé nas altas nuvens sobre a passagem montanhosa. “Agora é a hora de você retornar, e para Amu vir conosco...”

“... Se ele ousar.” O Mestre da Terra se pôs ao meu lado, numa estranha amizade.

Podia ver seu sorriso por trás de seu chapéu de abas largas. “A jornada acabou, Otaku-*san*,” sussurrei. Ela se curvou respeitosamente, com a cabeça virada ao chão em completa súplica.

Os Outros Clãs

Por quase mil anos, a Fênix se isolou em estudos — estudos do Tao, da natureza e feitiçaria, e daqueles que os cercam no Império. Por sua atenção aos detalhes e seu entendimento da natureza humana, eles têm interessantes visões sobre os outros clãs.

Caranguejo: O Caranguejo é feito dos mais cruéis, viciados e maus membros de nosso nobre Império — e com boas razões. Os perigos com os quais lutam a cada dia provêem a segurança e conforto do resto de Rokugan. A cada dia, nos levantamos pra completar nosso aprendizado, mas eles se levantam para batalha e para a guerra. Apenas essa selvageria os permitiu sobreviverem. Eles devem ser ajudados e assistidos... E talvez aprendam uma lição ou duas."

Garça: "A Garça é o mais parecido conosco das terras do Imperador. Seus meios são nobres, e sua honra brilha como o sol. Ainda assim eles não leram a mais básica lição do Tao: 'Proveja para os outros, para que usa própria alma tenha provisão'. Se eles sofrem de sua ganância, devemos ter pena deles. Porém, sua força na corte não deve ser ignorada, e sua aliança conosco tem sido proveitosa para ambos os lados. Se eles podem nos ajudar a manter o Império em paz, então devemos ficar do lado deles."

Dragão: "O Dragão se esconde do Império, e por isso, eles são detestados. Qualquer um que diz que sua alma é pura não deveria se esconder numa jaula, mas caminhar entre os outros. Como Asako disse: 'Uma virtude não testada não é virtude afinal.' Quem sabe, eles se escondem em suas montanhas porque não querem que vejamos sua verdadeira face? Independente disso, em breve teremos os segredos deles para nós..."

Leão: "Quem pode falar do Leão quando eles não fecham suas próprias bocas? Eles são um clã de bravateiros andarilhos sedentos por guerra. Se eles desejam testar nossa vontade, lhes daremos guerra. E quando seus soldadinhos se arrastarem do campo de batalha com carne derretida e mentes abaladas, talvez a 'mão direita' do Imperador queira falar de paz."

Escorpião: "Nenhum outro clã tem tantos segredos como o Escorpião, e isso os torna dignos de nosso respeito. Se não, porém, os tornam dignos de nossa confiança. Sua sutileza é sua maior força, e devemos garantir que os teremos do nosso lado quando a escuridão se erguer de novo."

Unicórnio: "Eles têm uma simples vantagem, e eles a têm gritado por séculos. Desde que vieram ao Império, a fé e confiança nos velhos meios foi abalada, e suas idéias blasfemas foram toleradas por tempo demais. Se eles escolherem deixar os adornos de sua 'outra terra', então ficaremos felizes em lhes ensinar os caminhos da civilização. Até lá, deixem ter seus cavalos e roupas estranhas. Eles aprenderão logo que sua sorte não durará para sempre."

"Não, Amu-*san*," sorriu meu novo guia. "A verdadeira jornada está apenas começando."

Carta de Hiruma Toju a um Magistrado Imperial, a Respeito da Morte de Matsu Kaiki

Meu senhor,

Me pediram repetidas vezes para explicar nosso envolvimento no duelo entre Matsu Kaiki e Isawa Uona, tanto por aqueles que estavam lá quanto aqueles que ouviram depois. Ninguém parece ser capaz de entender porque um membro do Clã Caranguejo se candidataria voluntariamente a lutar e morrer por alguém como Uona. Afinal, somos "bárbaros de boca suja", ignorando o restante do Império e rasgando em pedaços aqueles que não gostam de nós. A Fênix, por outro lado, são cultos e pacifistas, a antítese de tudo o que supostamente somos. Por que, então, os acharíamos tão favoráveis? E por que ficaríamos do lado deles contra o Leão, um clã muito mais próximo de nossa aparência e ideais.

A própria Uona conseguiu uma resposta tão boa quanto qualquer outra. Vários anos atrás, seus superiores a despacharam para as terras do Caranguejo par coletar seu primo Tadaka e levá-lo para casa. Ela veio sem yojimbo ou qualquer outra artimanha da nobreza. Era apenas ela e o condutor da carruagem, chegando para levar o viajante Mestre da Terra de volta às terras da Fênix.

Era óbvio desde o momento em que ela chegou que era uma Fênix. Com sua pele delicada e olhos meigos, ela parecia deslocada na Muralha Kaiu como um camponês na corte do Imperador. A Fênix odeia violência, como todos sabem, e a aparição de um deles no mais brutal lugar do Império causou alguns olhares chocados. Meus companheiros bushis notaram sua forma frágil. Uma garotinha? Na Muralha? Que ultraje! Ela acha que é uma guerreira? Que palavras bonitas e pacifismo a salvarão de Fu Leng?

Suas palavras logo se tornaram insultos, que começaram a se juntar com excessiva ferocidade. Eles a chamavam de fracote, covarde, magrela. Eles a desafiaram a pegar uma espada, então riram quando ela não conseguiu levantá-la. Eles falavam com toda convicção que podiam encontrar, e eu ouso dizer que eram tão intimidadores quanto um Oni. Com outro clã, a solução seria arranjada por um duelo ou pior. Mas Uona só se curvava silenciosamente e os aceitava, nem condenando seus agressores nem falando em sua defesa. As lágrimas que rolavam por sua face testemunhavam da eficácia dos insultos e seus impactos em sua alma sensível, ainda assim, ela não podia responder. Ela nem mesmo abria sua boca para falar.

Então aconteceu. Um grito de alarde surgiu de um dos mirantes e todos os olhos se viraram para as Terras Sombrias. Em algum lugar no nevoeiro, uma patrulha de batedores estava tentando desesperadamente fazer seu caminho à segurança. Sons de passos apressados abafaram

o ar, assim como o rugido de seus perseguidores. Alguma coisa estava seguindo-os, algo grande, terrível e muito furioso. Havia ao menos tantos Onis quanto membros na patrulha, e eles estavam chegando perto. Assim que os batedores foram vistos, as criaturas saltaram sobre eles, rasgando e cortando-os com suas grandes garras. Os gritos se tornaram berros e o sangue começou a fluir como água, tudo na frente de bushis de olhos horrorizados. Arqueiros faziam mira na muralha, mas estavam longe demais para gastar tiros. Parecia que os batedores morreriam dentro da visão da muralha.

Ninguém notou Uona até que ela agiu. Clamando o poder das Fortunas, ela saltou sobre os baluartes da muralha e voou no ar. O vento a pegou com seu pulso forte e a lançou pelo espaço. Ela pousou diante da carnificina com a graça de uma dançarina e se levantou para encarar os Onis furiosos. Eles se viraram para ela com malevolência nos olhos, mas ela não teve medo. As lágrimas se secaram em suas bochechas, e ela ergueu seu olhar aos seus adversários. Antes que pudessem agir, ela levantou suas mãos, e gritou súplicas aos espíritos do ar. Eles vieram num apressado redemoinho, fazendo par aos rugidos dos Onis. Seu poder escureceu o céu e agitou o Rio do Último Esforço em ondas de espuma. Apesar de toda a sua força, eles estavam extraordinariamente concentrados — os poderosos ventos que circulavam os Onis não tocaram os batedores do Caranguejo por metros de distância.

Uona continuou rezando e agora os Onis sentiram a magia que ela havia conjurado. Eles cessaram o ataque em suas possíveis vítimas e se viraram para enfrentar esta nova ameaça. Mas eles não podiam se mover. O ar ao redor deles se tornou uma prisão, e sopraram com tamanha fúria que nem mesmo suas poderosas formas agüentaram. Eles tentaram caminhar em direção a Uona, mas não podiam erguer os seus pés. Eles tentaram cortar com suas garras em volta dela, mas não podiam mexer os seus braços. Então, enquanto gritavam com ódio e impotente raiva, o vento começou a erguê-los do chão. O furacão os levantou, primeiro lentamente, e então cada vez mais rápido. Enquanto voavam no ar, seus urros se tornaram gritos de surpresa. Eles se moveram um arco inteiro, como pedras atiradas num inimigo ao longe. Eles voaram pelo céu até que sumissem da vista, caindo a algumas milhas de distância da Muralha Kaiu.

Só então as preces Uona caíram no silêncio. Ela se curvou abaixo perante os estupefatos batedores, e então se ajoelhou para ajudar os feridos. Ela permaneceu com eles pelo resto da noite até que estivessem todos seguros atrás da muralha. Os engasgados agradecimentos e desculpas sussurradas pareciam não afetá-la de maneira alguma; para ela, a tarefa havia valido por si só.

Não estive presente para ver o heroísmo de Uona, mas ouvi dele pelos meus e acredito em cada palavra deles. Nem mesmo o maior Kuni podia chamar tantos espíritos poderosos como ela fez. Mais importante ainda, ela exerceu seu poder de tal maneira para alcançar seus objetivos sem comprometer sua filosofia. Os Onis foram despachados e os batedores foram salvos, mas sem sangue. Não conheço outro clã cuja filosofia seja seguida tão firmemente. Não sei de outro clã que possa exercer tanto poder com tanto controle. Tal clã — independente de suas diferenças filosóficas — merece máxima consideração e respeito. A Fênix compreende mais sobre honra que qualquer dos assim chamados clãs "civilizados", e usa menos hipocrisia corrosiva que seus pares.

Então, se um samurai Leão deseja desafiar a honra deles — seja a de Uona ou a de qualquer outro — o defenderei com felicidade. E se o ninho de cobras cacarejantes que são as cortes de Rokugan desejam espalhar mais mentiras sobre eles, as refutarei com todo fôlego que eu tiver. É realmente raro encontrar aqueles neste mundo que praticam o que pregam; a Fênix o faz, e são mais admiráveis por causa disso.

Observações de Agasha Tamori

Ela é uma moça gentil, esta Fênix, que veio observar nossos costumes. Por quase três meses, ela esteve entre nós, se esforçando para entender nossos caminhos enquanto estudamos os dela. Uma estranha competição começou entre vários dos *ise zumi* para ver quem a ensinaria mais sobre nosso clã. É bom termos visitantes agora e no futuro. Eles aguçam nossas mentes.

Mais tarde, à noite, ela veio à minha humilde porta. Me achei sorrindo enquanto sua jovem dama de companhia se curvava para me pedir a permissão para que a dama da Fênix se aproximasse. Sedento de continuar nossas conversas, a pedi que entrasse.

Mas não era como as outras noites de pensamento rápido e jogos de cortesão. Nesta noite Kaede parecia distraída, e seus negros cabelos pesavam sobre seus ombros. Fazendo uma impecável reverência, ela se levantou para me saudar, mas eu a ofereci os travesseiros ao meu lado. Erguendo meus palitos, espetei um pequeno pedaço de pepino enquanto ela delicadamente pegava sua tigela. Tão corteses, esses Fênix, para tudo que sabem dos mistérios dos Kamis. Se não a conhecesse melhor, diria que a dama ao meu lado era uma Garça. Cabelo, longo escuro, e uma leve beleza em sua face, não faziam nada para disfarçar a pronta inteligência por trás das sobrancelhas pretas. Muita inteligência.

Falamos de Shinsei e Togashi, e as lendas de nossos clãs. "Somos tão parecidos," ela disse, escondendo seus pensamentos por trás de um sorriso. "É surpreendente que nossos clãs não tenham se aproximado."

"Você acha?" Perguntei.

"De todos os Kamis, apenas Togashi e Shiba sabiam o valor do silêncio — Togashi quando Shinsei falou, e Shiba, quando foi pedido a se ajoelhar perante Isawa," murmurou Kaede. "Devemos aprender de seus sacrifícios e seus ganhos."

"Oh?" Esperei atraí-la, encontrar onde seus pensamentos se escondiam.

"O conto de Togashi mostra o mesmo tipo de sacrifício. Sua determinação em jejuar até que descobrisse o

significado de Shinsei é um sacrifício pelo futuro do clã, não acha?"

Olhei para ela placidamente, e silenciosamente ergui o copo aos meus lábios.

Ela olhou para mim, seus olhos negros. "Bem, o que você acha da história?"

"O que acho não é importante. Togashi sabe o que ele quis dizer."

Seus olhos se fecharam, e ela suspirou. Enquanto nossa conversa continuava, minha preocupação aumentava. Algo estava muito errado, e ela estava escondendo-o. Quando pressionava minhas perguntas, Kaede se mostrava angustiada. Falamos dos Kamis por muito tempo, ela me contou da lenda de Shiba. "Ele sacrificou seu orgulho, seu direito de nascença, e por fim, sua vida — tudo pelo bem do clã."

"E a escolha de Shiba lhe deu força?" Perguntei.

Um momento. "Não," ela suspirou. "Ela me deu algo a mais."

Esperei que ela continuasse, mas ela apenas olhou à fria noite como se pudesse ver imagens no vento. Finalmente, ela falou de novo. "O que você espera de seus estudantes aqui nas escolas do Dragão, Tamori-*san*?" Algo em sua voz me congelou, e seus cabelos negros pendiam como cascata congelada.

Enquanto um servo servia mais sakê em meu copo, cocei minha barba e respondi rapidamente, "Apenas o que forem capazes de fazer."

Ela sorriu, e uma noção de tristeza falou pelo seu semblante. "Como você sabe do que são capazes?" Ela sussurrou, mas sua pergunta não era para mim, e por isso não a respondi. Só podia imaginar o que os Mestres ensinaram a ela, que trazia tal estranha mistura de sensação e ausência aos seus olhos. Por fim, ela retornou, e sua voz se tornou mais forte.

"Tamori-*san*," ela disse em baixo tom, "Você passou vários meses de inverno conosco, e você foi um visitante muito gracioso. Espero que tenhamos sido anfitriões graciosos."

Imagens de festas, diversões e faixas coloridas pelos brilhantes corredores da Fênix, e mesas de comida que competiriam à opulência dos Doji correram pela minha mente... E as livrarias. De todas as coisas que vi nas terras da Fênix, certamente suas livrarias eram o maior mistério para mim. Passei vários dias entre aquelas altas estantes, lendo cada manuscrito com mãos adoradoras. Então me lembrei dos jovens olhos de Kaede quando estive ao lado de seu pai aleijado. O Mestre do Vácuo. Toda minha pesquisa foi incapaz de descobrir suas misteriosas habilidades, incapaz de revelar sua verdadeira face. Ele sabia pelo que eu pesquisava, e ainda assim não me advertiu.

Ao invés disso, mandou sua filha para nossas terras.

"Sim," respondei. "Sim, vocês foram."

"Você aprendeu algo enquanto esteve conosco?"

"Sim. Sim, aprendi."

"O que aprendeu?" Ela se inclinou para mim, a luz da vela brilhando de sua pele escura e seus olhos inteiramente abertos. Dentro deles, o segredo do Vácuo estava escondido. Tão perto, escondido dentro do coração de uma dama da metade de minha idade, e ainda assim não posso vislumbrar seu significado. Sua alma, a alma de seu pai... A escuridão das estrelas. Algo...

Então se chegou a mim. Sorri por minha própria tolice. Ainda não era o tempo de eu ver a verdade.

"Paciência." No eco de minha voz, podia ouvir o riso dos elementos.

Não somos os únicos com enigmas para resolver... Ou segredos para esconder.

Capítulo Dois: História da Fênix

O Campeão de Jade

Há muito tempo, o Império foi atacado pelo grande feiticeiro, Iuchiban, e sua corja de oradores do sangue. Em resposta ao tamanho uso flagrante de *maho*, o Imperador Hantei ordenou que uma nova posição em sua corte fosse estabelecida: o Campeão de Jade. As responsabilidades incluiriam manter o Império seguro de tal magia maligna, assim como manter um pulso firme em todo uso mágico no Império.

Desnecessário dizer, os Mestres Elementais da Fênix ficaram furiosos com a decisão do Imperador. Tal posto só interferiria com sua própria supremacia da magia, e qualquer não-Fênix apontado ao posto teria o direito de acesso aos segredos do Conselho.

Imediatamente, a Fênix começou a fazer planos para a remoção da posição. Dentro de cinco gerações, o posto de Campeão de Jade estava vazio, e o apontamento completamente esquecido na Corte Imperial. A responsabilidade se tornou uma piada, e os segredos do Conselho dos Cinco eram novamente território apenas da Fênix.

De modo a garantir que o posto de Campeão de Jade fosse perdido para sempre, a Fênix estabeleceu um grupo de shugenjas de elite, treinados para lidar com *maho* e magias similares. Esses grupos, conhecidos como inquisidores, ainda existem até hoje, e mantém o controle os Mestres Elementais sobre toda feitiçaria na terra.

Os Inquisidores se concentram em investigar qualquer uso óbvio de *maho* ou magia de sangue, destruindo-a onde quer que se encontre. Unindo esforços com os Caçadores de Bruxas Kuni, os Inquisidores da Fênix se provaram uma efetiva contra-medida contra as incursões da *maho* que esporadicamente pontilham as terras do Império Esmeralda.

Os Isawa

"Todo verdadeiro conhecimento tem um preço." — Isawa Tadaka

De todas as famílias da nobre casa da Fênix, os Isawa são, por definição, a mais proeminente. Por centenas de anos, o clã foi moldado pela vontade do Conselho dos Mestres Elementais, o mais poderoso grupo de shugenjas de Rokugan. Enquanto o papel dos shugenjas tipicamente é o de conselheiro passivo, para os Isawa, isso significa ser um com os maiores poderes do universo.

História

Antes da queda dos Kamis imortais, o sangue da Lua caiu dos céus, se misturando às lágrimas do Sol. Entre essas duas ilustres substâncias, um pouco de terra foi misturada, e o mundo foi formado. Homens caminhavam sobre a superfície do mundo, e o maior deles era Isawa.

Quando os Kamis reuniram a população do mundo e dividiram-na em clãs, Isawa ficou entre eles, observando atenciosamente. Quando o primeiro Hantei foi coroado e população extasiada se curvou perante o Príncipe dos Céus, Isawa não dobrou sua cabeça ao chão. "O que os torna dignos de nossa servidão?" Ele sussurrou para seus irmãos e irmãs e eles assentiram em uníssono. Com isso, eles deixaram a colina que se tornaria Otosan Uchi, e rumaram ao norte, para começar sua própria cidade.

Dizia-se que a cidade de Isawa era um largo e vasto complexo de casas e tendas, cercadas por uma tremenda muralha rochosa cavada nas rochas pelo poder da magia. Apesar dos estudos da feitiçaria em Rokugan serem primitivos, a criação de tal estrutura era certamente vista como miraculosa para o jovem povo do Império de Esmeralda. Isso, combinado à localização da cidade na alta região de montanhas na costa norte, mantinha-a isolada da crescente civilização. Isso não quer dizer que a vida não era civilizada. Registros das bibliotecas Isawa sobre este período contém inúmeras referências a invenções, discussões científicas e religiosas, e fervente crença num panteão de espíritos benevolentes conhecidos coletivamente como "As Fortunas". De fato, a crença das Fortunas foi incorporada à cultura rokugani comum, como os primeiros e mais amados servos de Lady Sol.

Enquanto os outros humanos em Rokguan estavam contentes em serem liderados por Hantei e seus irmãos, Isawa e seus seguidores simplesmente ignoravam o crescente Império, passando seu tempo em pesquisas e estudos do mundo ao redor deles. Lendas dizem que o irmão caçula de Isawa descobriu primeiro o exercício da magia, mas o próprio Isawa percebeu o potencial da arte. "Agora," disse Isawa, "as Crianças do Céu não têm poder sobre nós. Nós, as Crianças da Terra, somos seus Mestres."

Na fria montanha, apesar das condições difíceis, a cidade prosperava. Isawa via isso como outra marca que os mortais não precisavam a orientação dos Kamis. "Podemos viver neste mundo sem a ajuda deles," ele disse aos seus crescentes seguidores. "Não é por obra de nossas próprias mãos que temos sobrevivido e prosperado?"

Quando os exércitos de Fu Leng invadiram Rokugan dos campos corrompidos das Terras Sombrias, o povo da cidade de Isawa primeiramente ignorou a ameaça. Pois vinha de muito longe, e ao sul, e eles estavam protegidos pelo jovem Império, o perigo da horda invasora parecia irrelevante à sua pacífica tribo. Logo, porém, grupos vagantes de Onis e goblins acharam um caminho às terras ao norte, destruindo os vilarejos pacíficos e escurecendo o solo com a poluição de seu Mestre.

Os invocadores de Isawa tentaram defender a cidade com magia, mas era claro que os números avassaladores de

seu inimigo os superaria; mesmo seus maiores shugenjas não podiam manter a fortificação.

Talvez a chegada deles tivesse sido guiada por Lady Sol, ou talvez o santo Shinsei soubesse mais sobre a cidade do que dizia saber. No dia em que a irmã caçula de Isawa foi morta por um Oni saqueador, Shinsei e Shiba chegaram para chamar Isawa à luta pelo Império. A filha de Isawa encontrou-se com eles nos portões da cidade, vestida de branco, seu cabelo amarrado em lamentos. "Meu pai não pode ver vocês," ela disse aos visitantes, mas eles não a ouviram, e continuaram à pira na praça da cidade. Lá, uma estranha visão encontrou seus olhos.

Ao redor da fogueira estavam os Isawa, seus braços erguidos aos céus, e suas vozes erguidas num estranho cântico. De suas mãos fluía sangue tão vermelho quanto o sol poente. Isso foi antes do tempo em que o grande *maho-tsukai*, quando a magia de sangue era desconhecida por todos exceto os maiores feiticeiros. Isawa sabia apenas que sua mágica não era a magia dos Kamis de quem nunca jurou ser um escravo.

Depois do funeral, Isawa, Shiba e Shinsei se encontraram no jardim do lado de fora da casa de Isawa. Shiba perguntou como tamanha imundície poderia ser um tributo ao espírito de sua amada irmã. Isawa apenas respodeu, "Este é nosso jeito." Até aquele momento, a palavra 'maho' nunca tinha sido usada no Império. As criaturas de Fu Leng nada sabiam da magia do sangue, nem os filhos dos Kamis sabiam seu preço. Eram as Crianças da Terra que primeiro libertaram este terrível poder negro, não os servos de Fu Leng. Mesmo depois dos primitivos Isawa explorarem seu uso séculos depois um homem conhecido como Kuni Nakanu pesquisaria os métodos da magia de sangue que se tornaria a maho a partir de uma arte primitiva, a uma força destrutiva maligna.

Com *maho*, Isawa aprendeu as técnicas de atar uma alma imortal ao mundo material. Nos campos das terras de Isawa, unidos ao redor do castelo, espíritos dos mortos permaneciam, erigidos em sangue e atados às próprias paredes. "Sem a força de nossos irmãos e irmãs," disse Isawa, "não podemos esperar sobreviver a este mal que *vocês* trouxeram sobre nós. É a natureza das Crianças da Terra sobreviverem — não importa o custo. Se sacrificarmos nossas próprias almas, preservaremos a vida de nossos filhos."

Shiba deu um passo à frente então, e falou. "Se sua preocupação é com os seus filhos, então preocupe-se não com seus corpos, mas por seus espíritos."

Antes que suas palavras faiscassem desentendimento, o pequeno monge caminhou para frente. "Sangue pede sangue," ele murmurou, "mas há outro meio..."

Isawa ouviu, e Shinsei falou por toda a noite. Pela hora que a lua se pôs no céu de verão, uma barganha havia sido feita. Isawa viria com Shinsei às trevas das Terras Sombrias se Shiba jurasse que ele e seus descendentes sempre protegeriam a cidade. Para concretizar isso, Isawa jurou fidelidade à linhagem de Shiba — mas com uma condição. "Não sou propriedade sua," trovejou Isawa, "e não terei meu povo sendo vendido à escravidão. Se devo jurar meus filhos à sua linhagem, você deve se ajoelhar perante mim enquanto ofereço serviço."

Para outro Kami, este pedido pareceria audacioso — um filho de Amaterasu, se dobrando perante um mortal. Porém, para Shiba, o preço era baixo. Ao dobrar seus joelhos, ele não ganharia apenas os poderes, conhecimento e força da família Isawa, mas também um Trovão para a salvação do Império. Era uma escolha simples entre seu orgulho e a vida de milhares. Sem hesitação, Shiba se ajoelhou, e Isawa deu a ele seu juramento.

Ao sul, nos campos de Otosan Uchi, o risco da guerra se aproximava. Milhares morriam nos campos de batalha, Leão e Caranguejo igualmente, defendendo os bastiões do Império. Enquanto recuavam diante e um ataque brutal, uma tremenda luz surgiu nos céus acima deles. Do norte, vinte shugenjas voavam, seus mantos tremulando no vento que os segurava. Suas mãos se moviam com perigosos encantamentos, e fogo escorria de seus dedos. Confusos e incapazes de contra-atacar a feitiçaria, os Onis fugiram da batalha, fugindo para o lado de seu Mestre.

Gisei Toshi

Logo ao norte do Castelo do Carvalho Branco, no fundo dos bosques Isawa, há uma pequena estrada. Ela continua por várias milhas, entortando-se por montanhas e curvando-se por incontáveis *lis* de colinas. Bem depois de um viajante comum querer parar de seguir a pequena estrada, ela termina num grande túnel.

Atrás da montanha, está outra estrada, que leva à mais esplêndida cidade nas terras da Fênix. A cidade de Gisei Toshi (também chamada de Cidade do Sacrifício, ou Cidade de Isawa) é um mito para muitos outros clãs, e a Fênix gosta de deixá-la assim. Ela nunca foi registrada em qualquer mapa, nem a Fênix relata seu crescimento populacional aos guardiões dos censos do Império.

A Cidade do Sacrifício é protegida de ser descoberta pela poderosa magia dos Isawa. É o lar da maior biblioteca da Fênix, e o local de descanso final do Tao. Nenhuma arma é permitida lá, pois a Fênix crê que carregar instrumentos de guerra dentro da cidade do Juramento de Shiba insultaria o espírito que vive na habitação.

Apenas os maiores aliados da Fênix já estiveram em Gisei Toshi, e cada um deles jurou manter o anonimato da cidade. Quando a Fênix é perguntada sobre a história de Shiba e Isawa, eles dizem que Gisei Toshi é intencionalmente um conto apócrifo, e que seu significado é apenas uma parábola.

O Kami de Joelhos

Quando as notícias se espalharam do preço que Shiba havia pago pela ajuda de Isawa, o Kami da Fênix apenas sorriu e disse, "As artes da paz e da guerra são como duas rodas da mesma carroça que, faltando uma, a outra será incapaz de funcionar."

Foi Lady Doji quem explicou as palavras enigmáticas de seu irmão. “Shinsei ensina que o homem, não os Kamis, têm o poder de mudar o mundo. As crianças de Shiba serão a proteção deste mundo, não os construtores dele. Seu dever é mais honrado que o nosso, pois o Mestre nos ensina a conhecer todos os caminhos como um. Talvez apenas Shiba entenda isso.”

Em muitas representações de Isawa e o Kami da Fênix, Shiba é mostrado na clássica postura ‘de joelhos’ — não por desrespeito ao Clã Fênix, mas para mostrar sua dedicação em defesa aos filhos de Isawa. De fato, o ajoelhar de Shiba é considerado um dos mais heróicos e valentes momentos da história da Fênix, e as crianças do clã que são muito impulsivas ou orgulhosas ouvem: “Você é tão alto que não possa dobrar seu joelhos como Shiba fez?”

Gisei Toshi

Nos dias em que Shiba se ajoelhou perante Isawa, a Cidade de Isawa ficou conhecida como Gisei Toshi, ou a Cidade do Sacrifício. Depois que Isawa saiu para seguir Shinsei com seus Trovões às Terras Sombrias, Shiba começou a viver na grande cidade ao norte com seus novos seguidores. Apesar do resto dos Mestres Elementais tentarem aceitar Shiba como um irmão, sempre havia uma certa tensão. Esta tensão continuou por séculos, e prevalece dentro da família Isawa até hoje. Cada Campeão Shiba vem à frente do Conselho Elemental, se ajoelha, e proclama seu direito de falar pelo clã nas cortes do Imperador. Está claro que os Isawa mantém o controle sob o futuro da Fênix.

As Sete Fortunas dos Isawa foram cultuadas primeiro em Gisei Toshi, e suas estátuas estão de pé até este dia. Por centenas de anos, oferendas têm sido colocadas aos pés dos espíritos gentis, invocando seus aspectos benéficos e afastando suas fúrias. Uma vez que os Isawa foram levados ao Império, a crença das Sete Fortunas se espalhou, levando sua sabedoria às terras de Rokugan para ficar ao lado da de Shinsei. Para alguns, essas Fortunas são os filhos menores do Sol e da Lua, enquanto outros acreditam que sejam antigos heróis cujos feitos os ergueram aos Paraísos Celestiais. Os Isawa, porém, crêem que são espíritos protetores e poderosos em cujas mãos está a roda em que gira o mundo.

Por séculos as Sete Fortunas têm sido cultuadas, e seus templos rivalizam com os dos monges de Shinsei. Muitas vezes, quando nobres se aposentam de suas vidas na corte, eles vão para esses templos para passarem o resto de suas vidas em contemplação e prece.

Defensores do Reino

Desde o nascimento do Clã Fênix, os Isawa assumiram o papel dos tradicionais ‘guardiões do portal’ do conhecimento mágico e da ciência. Eles protegerem shugenjas inexperientes de esbarrarem com poderes sombrios desconhecidos, e protegerem Rokugan dos terrores da *maho*. Em sua busca desta posição, shugenjas Isawa normalmente viajam pelo continente, procurando conhecimentos perdidos, e mantém canais de informação com outras escolas de magia. Assim, é comum ver aprendizes Isawa estudando por curtos períodos de tempo com outros clãs, aprendendo suas inovações e retornando para ensiná-los aos seus irmãos Fênix.

A Fênix, e os Isawa em particular, são normalmente estereotipados por sua supressão de conhecimento. Alguns dizem que salas inteiras das famosas Bibliotecas Isawa são devotadas à *maho*, magia de sangue e rituais de invocação de Onis, e que ao invés de destruir esses conhecimentos profanos, o Conselho Elemental o detém e examina seus efeitos. Com certeza, os Isawa veementemente nega tais alegações, dizendo que apenas textos escolares de tais assuntos estão sob seus cuidados, e que o Conselho Elemental destrói tal feitiçaria maligna em qualquer lugar que ela seja encontrada.

Os tremendos recursos dos Isawa para destruírem tais células é ajudada pela fanática assistência dos Caçadores de Bruxas Kuni. Ao longo dos séculos, as duas famílias criaram uma aliança para achar e destruir células de *maho* mais efetivamente quando surgem. Desde a cooperação dos dois clãs, Rokugan não teve uma ascensão de magia de sangue desde o tempo de Iuchiban.

Tradicionalismo Isawa

De todos os clãs, a Fênix é o mais tradicional. Advogando os meios de vida instituídos pelo primeiro Hantei e seus irmãos, os Isawa mantém suas terras sem mudanças significativas de geração a geração. Devido às suas visões conservadoras, outros clãs normalmente deixam que a Fênix resolva disputas pelo meio tradicional de lidar com os assuntos. Onde a Garça é mestra da moda e mudança, os Isawa mantém sob medida que só mude apenas o que possa ser visto.

Os Isawa são notoriamente verdadeiros às suas palavras. Se um tratado é feito por um Isawa, ele será mantido. Quando o fazem, eles observam como falcões, de que o outro lado trate o acordo com tanto respeito como eles.

As tradições e processos rituais do clã, governo e outras facetas da vida rokugani são visceralmente defendidos pelos Isawa, que crêem que Shinsei ensinou tudo que a humanidade precisava saber. Qualquer coisa a mais é na melhor das hipóteses supérflua, perigosa na pior.

Os Shugenjas Isawa

“Poder não vem dos céus, minha filha. Vem de nossas mentes, nossas mãos, e de nosso corações. Nunca duvide disso, pois este é o maior segredo do universo — não somos servos do destino, mas construtores do futuro.”

— Atribuído a Isawa.

Os shugenjas da Fênix são conhecidos pelo Império e além, e suas proezas com as forças da natureza são lendárias. Enquanto alguns clãs dizem serem os mais

eficientes em determinadas áreas da feitiçaria, apenas o Clã Fênix pode dizer ter os mais universalmente talentosos magos do Império. Certamente, seu conhecimento dos elementos é miraculoso, e seu treinamento — que começa antes de poderem andar — é o mais rigoroso na terra.

A Fênix diz que todas as outras escolas de shugenjas de Rokugan devem suas origens aos Isawa, pois a Fênix diz que a magia por si só foi descoberta apenas pelos Isawa. Se for verdade, eles dividiram a sabedoria em pequenas peças pelo Império, pois nenhuma outra escola do Império tem o espectro completo de poderes e habilidades que dominaram. O Unicórni? Nas anotações de Iuchi, ele diz que aprendeu 'alguns feitiços básicos de Isawa'. Garça? Os Templos Asahina devem a vida de seu fundador, e a de seu povo à Fênix. O Escorpião? O mesmo. Apesar de Kuni, Kitsu e Agasha poderem disputar as teses de Isawa, é certo que grandes porções de suas aptidões mágicas lhes foram ensinadas por aspirantes shugenjas Isawa, afoitos em mostrarem alguma nova peça de conhecimento arcano.

Ainda assim, desses, muitos foram expulsos do Clã Fênix e nunca retornaram. Nas profecias de Uikku, os Isawa crêem que isso foi anunciado. *"Quando a Fênix queimar brilhantemente no céu, ela deixará metade de sua alma em cinzas sob a terra. Desta maneira as chamas dos Cinco cobrirão o Império em fraternidade..."*. Para cada família que os deixava, a Fênix ganhava um elo permanente às vidas e crianças de outro clã.

Originalmente, a feitiçaria era ensinada apenas a poucas crianças numa geração. As antigas histórias da cidade de Isawa falam de um grande Festival que era organizado a cada dez anos, e crianças que mostrassem o maior compromisso seriam aceitas como aprendizes — uma por Mestre. Nunca o número de aprendizes superava o de Mestres, e todos os tutoriais eram feitos oralmente. Nenhum registro oficial do Festival exato ou do treinamento tradicional de tais shugenjas estão nas bibliotecas Isawa, mas os breves detalhes que restam, mostram que o Festival era um massivo e árduo processo. Estudiosos acreditam que era esperado que se matasse aqueles que tiveram o orgulho de vir, mas quem não tivesse, mas que não tinham a força de dominar os rituais.

Porém, quando a Primeira Guerra com as Terras Sombrias veio, as tradições Isawa vieram a mudar. O advento da Fênix como um clã do Império trouxe novos objetivos e ideais para a cultura Isawa. Esperava-se que a Fênix defendesse o Império contra invasores, e enviasse curandeiros e outros magos ao campo de batalha, para que as crias de Fu Leng fossem repelidas. Isawa enviou cada um de seus cinco irmãos e irmãs aos Clãs Maiores, deixando apenas o Escorpião sem professor. Esses Primeiros Isawa educaram os primeiros shugenjas do Império. Membros das famílias Iuchi, Kuni, Doji e Agasha todos foram iniciados nos caminhos dos feiticeiros, apesar das crianças dos Clãs Garça e Leão terem pouco sucesso. Apesar desses ensinamentos serem pouco mais *kihos* rudimentares, eram o bastante para apoiar os Isawa em suas contribuições durante a Primeira Guerra.

Registros de todos os clãs mostram que, sem o apoio mágico dos Isawa, a Guerra contra as Terras Sombrias certamente teria sido perdida, mesmo antes dos Sete Trovões partissem para sua busca. Quando os cinco irmãos e irmãs de Isawa mostraram seu apoio à causa, Fu Leng foi incapaz de fazer marchar seus exércitos aos campos verdejantes do Império. Mesmo que muitos tenham morrido, sem a rápida intervenção dos Isawa, muitos mais teriam sido perdidos.

O Papel dos Shugenjas

Seja um filho dos Elementos, eles o protegerão. Seja um amigo dos Elementos, e eles o ensinarão. Seja um Mestre dos Elementos, eles o guiarão.

— Isawa Ujina

O papel tradicional de um shugenja em Rokugan é o de homem sábio, guardião dos ensinamentos e pensamentos religiosos. Espera-se que cumpram todos os deveres de escriba, sacerdote, porta-voz das Fortunas e guardião dos segredos do clã. Quando um shugenja entra num vilarejo, não é incomum que camponeses ofereçam uma tigela de arroz e chá ao sacerdote de passagem. De fato, recusar poderia resultar em fortuna ruim aos habitantes, pois acredita-se que as Fortunas olhem por suas crianças escolhidas.

Se um shugenja se estabelece numa cidade ou vila, é certo que eles serão tratados com grande respeito. Como ancião do vilarejo ou chefe, espera-se que o shugenja resolva disputas, guie cerimônias religiosas como a bênção de uma casa ou de um recém-nascido, e ensine aos camponeses palavras do Tao e na crença das Fortunas.

Porém, deve ficar claro que shugenjas são mais do que sacerdotes ambulantes. Eles são respeitados, sim, mas não simplesmente por suas sabedorias e perspicácia religiosa. Um shugenja tem a habilidade não só de falar com os *kamis*, mas de causar manifestações deles. Fogo do céu, água das pedras e outras coisas miraculosas ocorrem quando um shugenja pede aos espíritos para moverem-se de acordo com sua vontade. Apenas um homem em mil tem esta habilidade. Aqueles treinados em falar com os kamis são uma classe acima dos samurais comuns. Eles têm permissão a certos privilégios, contanto que não abusem deles. Apesar de ser adequado falar com um shugenja com deferência e respeito, seria inapropriado para um shugenja fazer menção de sua posição, ou usá-la para ganho de qualquer maneira.

Shugenjas, como bushis, tipicamente nascem na classe samurai (nobre). Eles recebem todos os privilégios do nascimento, educados e tratados com respeito desde seus primeiros dias de vida. Quando mostram sinais de habilidade, o shugenja de sua casa vem para falar aos espíritos sobre a criança. Se a resposta for favorável, a criança será levada às escolas do shugenja, e treinada lá. Leva vários anos para aprender os caminhos da feitiçaria — não simplesmente chamar os espíritos e como usar seus poderes, mas as invocações e preces adequadas. Ser um

shugenja é mais que meramente usar mágica. É a undiade de sua alma com a alma do universo, e a habilidade de clamar aos espíritos familiares do mundo por sua ajuda e assistência.

Um shugenja tipicamente não aprende os caminhos da guerra e kenjutsu, mas algumas casas preferem que seus magos saibam alguma coisa sobre defesa. Há um antigo ditado no Império, *"Deixe o homem que usa a espada usar a espada."* Se um shugenja escolher portar uma katana, ele deve estar preparado para usá-la — num duelo ou em campo de batalha. Se escolherem não portar uma espada, então eles estão dizendo serem não combatentes, e são tratados com a mesma cortesia que um cortesão ou outras profissões pacíficas. Deste modo, um shugenja que não porte uma katana pode escolher um campeão para sua honra quando ela for questionada. Ele pode recusar lutar numa batalha, particularmente se vier da pacificamente famosa família Isawa.

Os Isawa vêem o ofício dos shugenjas como o mais alto chamado ao qual um homem pode atender. Eles o põem sobre o nível nobre ou de honra concedida, pois crêem que alguém que tenha o talento para ser um shugenja recebeu o maior presente de um mortal — o poder de controlar e comandar o mundo ao redor deles. Eles usam suas habilidades para a paz, e raramente entram em guerras a menos que sintam que mais vidas possam ser perdidas pela recusa de luta. Apenas em defesa um shugenja Isawa irá usar seus feitiços para destruir, e apenas quando ameaçado eles serão bravos ou precipitados. Calma e controle são o coração de um shugenja Isawa. Se um homem não pode controlar seus desejos, como pode aperfeiçoar seu espírito?

O Mon dos Isawa

O *mon* dos Isawa pode ser o mais vastamente conhecido símbolo familiar do Império, salvo talvez o dos Hantei. Obviamente, ele é usado por centenas de shugenjas de todos os clãs de Rokugan, para mostrar seus laços aos professores da feitiçaria. Estudantes que se graduem nas escolas Isawa, e mesmo aqueles que simplesmente passam alguns anos depois de suas graduações de outros clãs, usam a marca como insígnia de orgulho.

O mon porta os símbolos dos Cinco Elementos, simbolizando os laços arcanos que os Isawa têm aos *kamis*. O padrão espiral indica sua crença de que todas as coisas na natureza são parte uma da outra, atadas pelo tecido da eternidade.

Shugenjas e Guerra

Por séculos, os Isawa foram grifados como defensores da paz. Mais que o gentil Clã Garça, a Fênix deu suas vidas para prevenir guerras, sempre intercedendo em favor de um clã menor oprimido ou *daimyo*. Sua razão para isso sempre foi a insistência de que toda vida é sagrada. De camponês a Imperador, cada vida mortal é uma dádiva das Fortunas, e nenhuma vida deve ser jogada fora por razões intempestivas.

Esta atitude rendeu à Fênix muitos amigos em clãs distantes, mas essas palavras sempre se tornam amargas quando o alvo do pacifismo Fênix é uma fortaleza do Leão ou um posto do Dragão sob ataque dos aliados da Fênix. Nenhum laço político ou família pode impedir um Isawa determinado a de tentar encontrar uma solução pacífica para todas as dificuldades.

Isso não quer dizer que sejam incapazes de lutar. Diferente de seus primos ao sul, os Asahina, os Isawa praticam manobras militares em seus treinos, determinados a garantirem que podem terminar um conflito o mais rapidamente possível. Onde os Asahina se renderiam ao invés de matarem, um Isawa procurará um método de solução pacífica, incluindo a perda de sua própria vida. Se esses métodos não funcionarem, um Isawa voluntariamente usará feitiços de contensão, impedindo feitiços e outras forças para atrasar ou remover o problema. Apenas depois de todos os métodos falharem, o Isawa se virará à violência. Se o clã está para ir à guerra, isso deve ser feito com um voto unânime do Consleho. Apenas sob completa unidade a Fênix erguerá armas como um clã. Que os Shiba sozinhos lidem com arruaceiros, bandidos e outras dificuldades que requeiram brutalidade imediata; os Isawa estão acima de tais coisas.

As poucas batalhas na qual a Fênix contribuiu são lendárias pelo rápido e eficaz uso de força mágica contensora. Certamente, seus Mestres Elementais são capazes de grandes violências e selvageria, apesar de raramente utilizarem seu potencial para a guerra.

Às vezes, este ideal pacifista levou os Isawa a circunstâncias difíceis. Durante a Primeira Guerra com Fu Leng, os Isawa usaram mágica de sangue para defender sua terra natal, tentando a sorte o karma ao invés de abrirem guerra contra as criaturas de Fu Leng. Em seguida, na grande batalha do Rio Dormente, os Isawa tentaram de novo e de novo falar com o feiticeiro Iuchiban, resolver seu desejo de tomar o Império. Em suas negociações, lendas dizem que eles ofereceram se aliarem com os Oradores de Sangue se aceitassem um compromisso racional.

Apesar dos Isawa serem admirados pela dedicação aos seus ideais pacíficos, suas determinações podem ser tão perigosas quanto as guerras que querem evitar. Certamente, se Iuchiban aceitasse a oferta de Isawa Ryuiso, a história poderia ter seguido um rumo completamente diferente da que conhecemos hoje. Alguns clãs dizem sussurram que se outra grande guerra viesse, seria melhor manter a Fênix longe dos campos de batalha — não apenas para poupar suas intenções pacíficas, mas também para interromper

suas negociações perigosas e despreocupadas ao compromisso da virtude em nome da paz.

Maho

"Somos monstros. Somos pesadelos. Na terra de espiritualmente cegos, somos amaldiçoados a enxergar claramente."

— Isawa Akuma

Há muitos anos, as lendas dizem que os Isawa usavam as magias mais sombrias para defender seu lar. Feitiçaria de sangue e suor, definidas pela invocação de criaturas e rituais cujos detalhes estão melhor perdidos no tempo, eram a prática mágica dos antigos habitantes de Gisei Toshi. Apenas depois da vinda de Shiba e do juramento de Isawa ele aprenderam que tal magia lentamente corrompia suas almas e direcionava suas mentes para o mal. Um velho texto dizia:

"*Uma vez que um animal tenha sentido o gosto pela carne humana, ele a buscará para sempre. Assim, também é para com a feitiçaria negra conhecida como* maho*, cuja sedução do sangue e poder é maior que qualquer vontade de um coração humano. Apesar de você tentar escapar dela, a cada batida do seu coração, ela voltará para assombrá-lo. Apesar de você tê-la deixado para trás, ela nunca o deixará..."*

O 'sexto elemento', feito pela presença de Fu Leng, é dito ser o elemento de corrupção, e seu poder é grande. Uma vez que um shugenja tenha sido exposto a ele — pela Mácula das Terras Sombrias ou outros meios — ele começa a manifestar sinais de corrupção. Maho não é tão óbvia ou visível como a Mácula das Terras Sombrias, mas não é menos perigosa. Em milhares de anos de história, a Fênix desenvolveu meios de identificar e destruir a mágica maho e seus usuários, pois eles crêem que tais feiticeiros nunca podem realmente se livrar do poder negro. Enquanto os Caçadores de Bruxas Kuni são mestres em lidar com Mácula fugitiva, foi a Fênix quem reuniu a maior quantidade de informação sobre maho. Normalmente, shugenjas Asako ou Isawa passam anos treinando com os Kuni, aprendendo seus métodos de identificar a Mácula. Então, com seus próprios recursos, a Fênix direciona esse conhecimento para encontrar maho dentro do Império, e esmagá-la com força impiedosa.

Os dois *maho-tsukai* mais conhecidos à Fênix foram Iuchiba, o próprio antigo Feiticeiro de Sangue e Isawa Akuma, que dedicou seus estudos à invocação e controle de grandes Onis. Apesar da Fênix negar, é sussurrado que suas bibliotecas guardam o diário dos primeiros experimentos de Iuchiban, assim como várias cópias de seus primeiros manuscritos maculados e magias.

Akuma era um shugenja da Fênix que tentou aprofundar o conhecimento do clã criando seus próprios feitiços para aprisionamento e controle de poderosos Onis. Seu destino é bem conhecido pelo Império, assim como o terror que leva seu nome.

Os mais proeminentes documentos sobre *maho* são os 'manuscritos de Iuchiban', registros de rituais para erguer os mortos, lançar maldições e outras mágicas proibidas. Outros manuscritos, incluindo aqueles do segundo em comando de Iuchiban, Asahina Yajinden, são guardados nos cofres da Fênix para segurança. Ao estudar estes feitiços e os documentos menores apreendidos de cada *maho-tsukai* que a Fênix destruiu, os Isawa ganharam muita informação sobre como executar e controlar a magia maho.

Apesar de ser possível para um shugenja comum usar o poder da *maho* apenas uma vez, com cada uso subseqüente ela se torna cada vez mais difícil de se resistir. A magia se torna mais fácil, e mais eficaz. Os feitiços demoram menos tempo para serem invocados, e são menos cansativos.

Maho requer preces ao Deus Negro, esteja ou não o invocado ciente de onde esta energia procede. Cada palavra de petição, cada vara de incenso serve apenas para acordar e aprofundar o poder de Fu Leng, e concretizar sua eventual libertação. Assim, os Isawa se dedicam firmemente à destruição da *maho*. Depois de destruírem um *maho-tsukai*, os Isawa coletam tudo que o feiticeiro estudou, por defesa contra o próximo *maho-tsukai*, quem quer que possa vir a ser. Apesar de alguns dizerem que nunca pode acontecer de novo, isso não detém os Isawa de coletarem informação. Por prevenção.

Isawa Ariminhime

Dizia-se que Isawa Ariminhime era irmã do primeiro Isawa, que morreu nos campos de batalha de Gisei Toshi antes da vinda de Shiba e do Grande Juramento. Em desespero, Isawa atou a alma da irmã aos muros da cidade, implorando-a para defender sua população contra os Onis invasores e goblins de Fu Leng.

O ritual de *maho* teve mais sucesso até mesmo do que Isawa previa, e até hoje, a alma Ariminhime ainda caminha pelas planícies de Gisei Toshi. Se a qualquer momento, as paredes da cidade forem tocadas por sangue, seu espectro aparecerá para defender o Clã Fênix.

Existem aqueles que dizem que a alma de Ariminhime está em agonia, torturada pelo ritual de sangue que a prendeu, mas todos as visões do fantasma contrariam esta teoria. Ela aparece como uma garota comum com um longo cabelo preto, e uma face gentil. Suas mãos são macias, mas parecem terem sido afundadas em sangue, e suas palmas terem sido cortadas por alguma força desconhecida.

Seu conhecimento de feitiçaria é incomparável, apesar dela não ter tempo para dar aulas ou ensinar alunos. Seu único pensamento é proteger Gisei Toshi, e ela tem toda a eternidade para completar este voto.

O Caminho Negro

O jovem Isawa Tanayama andava calmamente pelos polidos corredores da Escola de Shugenjas Isawa. Era a Hora do Rato, e todos dormiam. O ar era frio e silencioso. Tanayama protegeu a chama da vela com sua mão, para

que não fosse descoberto. Logo à frente estava a biblioteca da escola.

Os sonhos começaram não muito depois que encontrou o que parecia ser um painel escondido numa estante. Neles, vozes sussurravam de poder e respeito. O pensamento de inúteis anos de estudo hercúleo e trabalho árduo apelaram a ele.

Ah, primeiro Tanayama fez seu melhor para ignorar os sonhos, mas eles se tornaram cada vez mais insistentes. Talvez se ele simplesmente olhasse ao cubo secreto, a curiosidade diminuiria e ele tivesse uma noite decente de sono.

Parando num canto, ele olhou em volta para ter certeza de que estava sozinho. Ele estava. Quem precisaria proteger manuscritos de seus próprios shugenjas? Era uma lapso na segurança que Tanayama tiraria vantagem. Nas pontas de seus pés descalços, ele rapidamente passou pela porta da biblioteca.

Quando ele a abriu, seu coração parou. Lá, sentado À mesa, iluminado apenas por uma trêmula lâmpada, se sentava Mestre Iku. Temendo um som de espancamento na manhã, ele imaginou uma desculpa.

Mas o velho homem o interrompeu. "Venha, garoto. O estive esperando," ele coaxou. Foi então que Tanayama notou o painel aberto, o velho embrulho na mesa. "Agora você aprenderá sobre verdadeiro poder."

Aqueles que praticam *maho* servem a Fu Leng. Eles podem acreditar que detêm o poder das Terras Sombrias sob suas próprias vontades, mas no final estão errados. Shugenjas que praticam a Maho são egoístas e ambiciosos. Eles não se preocupam com dever, honra, senhor ou família. Ao usar o elemento da corrupção, eles buscam um caminho fácil ao poder. Para eles, o fim justifica os meios, e normalmente os fins seus próprios auto-engrandecimentos. ou acreditam que simplesmente pegam um atalho — eles não planejam seguir o Caminho Negro por muito tempo, só dessa vez — mas terminam como uma criatura de Fu Leng.

Mitologia

Todos sabem da história de como Lady Sol e Lorde Lua, de como ele engoliu seus filhos e Hantei abriu sua barriga para libertá-los, de como Fu Leng foi a última criança a cair. Enquanto caía, ele agarrou Hantei, apenas como se fosse para dizer: "Se devo me tornar mortal, assim também deve você." Fu Leng caiu longe de seus irmãos e irmãs, no fundo do *Jigoku*, o Reino Negro. Jigoku, como o Submundo, não é para os vivos, e ele foi mudado pela experiência. Ele não podia mais viver sob a luz de sua mãe, Lady Sol. Deste modo, Fu Leng caiu mais longe que qualquer Criança do Sol e da Lua.

Depois de anos vivendo na escuridão e morte, Fu Leng deixou o Reino Morto. Devido ao seu tempo lá, ele causava corrupção por onde andava. Ele trouxe consigo criaturas que encontrou lá, os Onis, para fazer seu dever: juntos eles estabeleceram as Terras Sombrias.

A Magia dos Anônimos

Depois de uma guerra entre escuridão e luz, entre Shinsei e seus Sete Trovões e Fu Leng, muitos criam que a ameaça das Terras Sombrias estava terminada. As Escrituras Negras estavam seguras, escondidas pelo Clã Escorpião. Ninguém ousaria usar *maho* depois de tão nobre batalha.

Ainda assim, três shugenjas o fizeram. Nakanu, Yajinden e Iuchiban recorreram a Fu Leng para seus objetivos. Dizem que eles despertaram o poder de Fu Leng no Jigoku, e fizeram pactos com ele por poder. Fu Leng tinha seus próprios planos, afinal, pois todos que recorrem ao mal acabam como seu servo. Pouco se sabe sobre Nakanu e Yajinden. O primeiro tem o crédito de levantar os mortos, e o segundo seguiu Iuchiban, ensinando-o o conhecimento *tsangusuri* dos Asahina e criando as famosas Espadas do Sangue.

Mas a maior expressão da arte da feitiçaria veio de Iuchiban. Há muitas centenas de anos, ele era o mais proeminente shugenja de toda a Rokugan, e alguns dizem um confiável conselheiro do próprio Imperador. Dois magistrados do Campeão de Esmeralda descobriram sua pesquisa sobre maho, e ele fugiu de Otosan Uchi. Pouco depois, um exército de morto-vivos se moveu pelas Montanhas Crepúsculo, com Iuchiban à frente. Exércitos de samurais dos Sete Clãs, liderados pelo Campeão de Esmeralda, se puseram contra Iuchiban e seu culto de Oradores de Sangue. Após uma intensa batalha de sete dias, eles derrotaram Iuchiban. Ou assim pensaram, pois seu mal ainda continuaria.

Interpretando um Maho-Tsukai

Aqueles que praticam a magia negra são chamados *maho-tsukai*, ou servos da magia. Eles praticam uma variedade de técnicas de *maho* como ressuscitar os mortos, invocar maldições, adivinhação e encantamentos, e invocar Onis. É um erro comum achar que esses feiticeiros o fazem por estarem loucos. Isso tira os maho-tsukais de seus suaves nuances e faz deles tigres de papel. Tsukais têm seus próprios motivos, que muitos rokuganis não entendem.

Num mundo onde o dever ao seu senhor e família é prioridade, o maho-tsukai se põe em primeiro. Essas pessoas querem algo — seja poder, fortuna, fama — e tomam o caminho fácil para isso. Enquanto todo mundo mais adere à Ordem Celestial, maho-tsukais acreditam que são superiores à vontade dos céus. Aqueles que reclamam uma causa maior, como 'endireitar o Império por conflito,' realmente só querem poder sobre os outros. Ironicamente, não importa quanto poder desejem, eles terminam servindo a Fu Leng.

Alguns *tsukais* se interessam em maho por razões estudiosas. Eles buscam entender as Terras Sombrias ou os Onis. Eles se convencem de que o fazem por um bem maior. Alguns tolamente acreditam que podem controlar o elemento da corrupção. Essas infelizes almas tendem a viverem pouco tempo após acessarem a sutil manipulação

da *maho*, pois são lentamente controladas pelos próprios elementos que buscavam dominar. Outros são meramente curiosos. Poucos servem Fu Leng fielmente, trabalhando para cumprir seus fins. Esses indivíduos covardes esperam melhorar suas posições, crendo que Fu Leng os erguerá ao melhor que podem. Quase todo maho-tsukai acredita que estão no comando, quando na verdade, é Fu Leng quem está. Esses tsukais, por fim, são marionetes amarradas.

Muitos maho-tsukais tentam esconder suas atividades. Alguns vivem em isolamento, longe de olhos espiões. Outros se escondem em plena vista, servido como espiões de Fu Leng. Eles parecem shugenjas normais até onde os olhos podem ver, servindo aos seus clãs. Numa sociedade onde todos vestem uma máscara todo o tempo, eles não podem manter a pretensão por muito tempo. Eventualmente, devido às suas aparências desfiguradas ou palavras mal colocadas, suas máscaras caem.

Nem todos os aliados de um feiticeiro são sobrenaturais. Indivíduos fracos e covardes são atraídos ao tsukai como moscas à chama de uma vela. Um tsukai que consiga sobreviver o bastante eventualmente atrai a atenção de outros como ele: errantes, ladrões e coisa parecida. Muitos crêem que a Ordem Celestial de alguma maneira os trapaceou. Tsukais realmente poderosos se sentam como aranhas no centro de uma teia de agentes e aliados. Aqueles que os confrontam devem estar cientes.

O Conselho dos Cinco

Antes do Clã Fênix nascer, a tribo de Isawa vivia na cidade agora conhecida como Gisei Toshi, a Cidade do Sacrifício. Eles eram governados por Isawa, o primeiro shugenja, e seus seis irmãos. Durante a guerra contra Fu Leng, sua cidade sofreu uma tremenda mudança — a irmã caçula de Isawa foi morta, seu espírito irrevogavelmente atado para defender os muros da cidade, e o próprio Isawa foi chamado por Shinsei a ir às Terras Sombrias. Depois de jurar fidelidade a Shiba e adquirir a promessa do Kami que para sempre cuidaria da Tribo Isawa, o único comando que Isawa deu aos irmãos restantes foi: "Guiem nosso povo."

E assim fizeram. Por mil anos, cinco membros da família Isawa foram escolhidos para se sentar no Grande Conselho e fazer decisões para policiar seu clã. Com o tempo, esses membros foram tradicionalmente escolhidos dos melhores shugenjas da família, cada um com uma especialidade distinta. Juntos, ele faziam um poderoso corpo governamental em Rokugan, e reúnem o topo da feitiçaria e conhecimento mágico. O integrante de cada assento do Conselho é escolhido por duas maneiras: ou o Mestre a se aposentar escolhe um de seus alunos prediletos, ou em caso onde isso não é possível (a morte inesperada de um Mestre, por exemplo) os outros Mestres do Conselho devem decidir.

No começo, competidores à Cadeira do Mestre tinham que lutar à morte antes de sua ascensão, derrotando em combate qualquer um que se opusesse a ele. Deste modo, dizem os antigos textos, todos que ficariam com inveja do novo Mestre seriam destruídos pelo seu poder, e todas as questões de quem era o melhor shugenja seriam obviamente encerradas. Porém, como a civilização vinha às terras da Fênix do resto do Império Esmeralda, o ritual de substituição se tornou um desafio simbólico, onde os melhores estudantes da Escola do Elemento competiriam em duelos inofensivos e testes de habilidade.

Tipicamente, já se sabe quem será o próximo Mestre de um elemento antes que o Senhor atual faça sua decisão pública, mas às vezes o resultado desses duelos e testes ainda determina o sucessor. Muitas vezes, o candidato mais adequado à cadeira é desdenhado por seu temperamento, arrogância ou outra inadequação, e um mais estável (se menos dotado) estudante é escolhido para o seu lugar.

A Posição do Conselho

O Conselho dos Cinco rege o Clã Fênix, fazendo políticas e leis para suas terras e mantendo as taxas do Imperador e estradas. Eles governam o clã, e sua palavra é lei. Enquanto o Campeão Shiba fala pela Fênix, é o Conselho quem o diz o que dizer. Qualquer um que negue a vontade do Conselho se acha expulso do clã, ronin e desonrado.

O pacifismo da Fênix é uma famosa faceta do clã. Normalmente, alguns dizem que a gentil indulgência da Fênix esconde sua covardia, mas eles estão enganados. Ao contrário, quando a Fênix vai à guerra, eles usam magias de devastador poder cujas ramificações duram anos para curar — campos queimados, exércitos destruídos e incríveis desequilíbrios nos Elementos. Neste sentido, é óbvio porque os Mestres Elementais são relutantes em irem à guerra.

Além disso, os Mestres Isawa são confiantes em sua supremacia da magia em Rokugan. Apesar de outras casas terem conjuradores, nenhuma é tão dedicada à arte e pesquisa como os Isawa. Nenhum outro clã provê o apoio e coleta conhecimento que os Isawa requerem, nem quaisquer outros bushis são tão compromissados em ajudar os shugenjas como os Shiba. Esta confiança permeia tudo que um Isawa é e faz, e provê os fundos necessários para que seu complexo sistema de governo funcione. Enquanto shugenjas 'comuns' quase nunca são escolhidos como Mestre de elemento algum, isso pode ocorrer em raras circunstâncias.

Onde outros confiam em honra e dever, a Fênix e o Conselho dos Mestres em particular, acredita em poder. Pura aptidão mágica e intelecto são as melhores armas do Conselho dos Cinco, e eles não recusam seu dever de serem os guardiões e protetores de toda magia no Império. Eles mantêm unidades de 'Inquisidores' para ajudar na busca para destruir cultos e usuários de *maho*. Esses Inquisidores, servos dos Mestres Elementais, relatam apenas ao Conselho dos Cinco, e são comandados apenas por eles, ou pelo próprio Imperador. Em tais assuntos, a experiência e sabedoria do Conselho permanece suprema no Império, mesmo os Hantei sabem respeitar seus conselhos.

Os Mestres Elementais também são os guardiões de tesouros mágicos, de antigas relíquias do Império Hantei a obscuros rituais de *maho* e perigosa sabedoria. Dizem que o Conselho Isawa tem um dos maiores segredos de todos os tempos em sua posse: três das famosas Escrituras Negras. Vendidas a eles por um Escorpião traidor, elas são mantidas em locais secretos pelo Império, protegidas pelos poderes do Conselho dos Cinco e reveladas apenas a um membro de toda a elite de governantes. Se for este realmente o caso, então os Isawa são guardiões de um dos maiores fardos conhecidos do Império: a alma do Deus Negro.

O Esquecimento

Um dos mais poderosos rituais conhecido pelos Isawa é simplesmente chamado de 'O Esquecimento.' Quando um shugenja se provou indigno de suas habilidades e conhecimento dos elementos, ou se desonrou ou ao seu clã por suas ações, os Isawa enviam seus melhores servos trazê-lo de volta às suas terras. Uma vez capturado (tipicamente por um contingente de interrogadores Asako ou Isawa), o shugenja é amarrado, proibido de beber ou comer por três dias, e levado perante o Conselho Elemental para discutir seus crimes.

Se o acusado for achado culpado, sob decisão do Conselho Elemental, o ritual do Esquecimento é realizado. Tal ato só pode ser feito duas vezes numa geração, e apenas quando o shugenja é tido como irrecuperável. Uma vez que O Esquecimento tenha começado, força alguma pode parálo, e nenhum pedido desfará a mágica que o Conselho dos Cinco emprega.

O Esquecimento é um rito complicado, durando quase dezesseis horas e exigindo intrincada perfeição e graça da parte de cada Mestre do Conselho. Ele não pode ser invocado sem todos os Cinco Mestres presentes, nem pode ser apressado de maneira alguma. Essencialmente, ele tira do shugenja criminoso a habilidade de invocar, falar com, ou mesmo sentir os kamis, tirando dele todo o conhecimento mágico e aptidão e deixando-o um mero rascunho do que era antes. O Esquecimento é considerado um dos mais graves castigos à disposição do Conselho, e é apenas realizado quando são unânimes de que é apropriado.

Uma vez que o shugenja tenha sido Esquecido, ele não é mais um shugenja, nem pode nunca mais aprender, pesquisar, ou mesmo entender os mistérios da feitiçaria. O olhar aos outrora familiares manuscritos e a linguagem parecem baboseiras. Estudos que levaram anos para se completar agora não parecem nada mais do que rabiscos de uma mente retardada. A única memória que tem de seus feitiços parecem vagas e foscas, e não sente mais as energias dos *kamis* ao seu redor. Ele nunca mais invocará um feitiço de novo.

Isawa Dairya

O único uso deste ritual na memória vivente é O Esquecimento de um jovem homem conhecido como Isawa Dairya, filho de Isawa Nesan, Mestra do Fogo. Nesan era uma Mestra dedicada, e serviu ao Conselho por quase vinte anos, dedicando-se a guiar a Fênix a uma nova era de paz e prosperidade. Através de sua liderança, o Conselho levou paz, encerrou distúrbios tanto dentro de suas terras como nas vizinhas, e estabeleceu prósperos tratados com o Unicórnio. Porém, seus métodos gentis não faziam alianças com todas as casas do Império, e quando um cortesão Escorpião se aproximou de seu filho, ele se encheu de maquinações.

Dairya tinha doze anos quando os Escorpiões começaram a ensiná-lo sobre seu 'destino'. Garantindo que o jovem homem soubesse que era o sucessor de sua mãe, e ensinando-o muitas coisas que os Isawa não sabiam. Dairya, um orgulhoso jovem, usou suas habilidades para derrotar todos na competição. Ele rapidamente se tornou um dos melhores estudantes da Escola do Fogo. Aos dezesseis, ele era claramente o melhor estudante de sua geração, e a mais óbvia escolha a sucessor de Nesan. O Escorpião que o treinou havia dado a ele o conhecimento de armas assim como os de feitiçaria, e o ensinou como fazer seus oponentes adoecerem por venenos e outros métodos.

Enquanto o Escorpião pensou que teriam o controle sobre o próximo Mestre do Fogo ajudando o garoto a ascender à proeminência, eles não perceberam o preço da ambição de Dairya. Ao invés de criar um shugenja manipulável que era completamente apoiado por suas forças, eles deram as ferramentas para que Dairya detivesse o poder por si só. O próprio dom de Dairya como shugenja floresceu, e logo ele começou a crer que não precisava mais da ajuda do Escorpião para tomar o lugar de sua mãe no Conselho. Furioso quando Dairya não mais atendia suas exigências, o Escorpião criou um plano mestre para ter vingança.

Três meses depois, Isawa Nesan foi assassinada pelas mãos de seu próprio filho, e Dairya recebeu o ritual do Esquecimento por seu crime. Enquanto Dairya nunca negou que de fato matou sua mãe, ele sempre soube que a traição do Escorpião um dia aconteceria. Por quase quinze anos, ele tem viajado pelas terras de Rokugan como bushi, procurando sabedoria na esgrima de qualquer professor que o aceite, e buscando vingança tanto ao Escorpião quanto à Fênix — que se recusaram a aceitar as palavras de um jovem homem.

As Bibliotecas Isawa

Um dos maiores tesouros do Clã Fênix são suas magníficas bibliotecas. Apesar de outros clãs dizerem que seus registros são os mais completos, ou contêm os mais 'apurados' retratos da história, a Fênix é o único clã que pode dizer que suas bibliotecas têm um castelo para elas. Em números claros, a biblioteca Isawa completamente supera todos os outros edifícios similares, e sua monumental quantidade de informação é incomparável na terra.

As duas mais importantes bibliotecas para o Clã Fênix são as localizadas em Kyuden Isawa, e as bibliotecas secretas de Gisei Toshi. Enquanto os Isawa cuidam da biblioteca de Kyuden Isawa, tem sido papel dos Asako cuidarem da de Gisei Toshi. Devido à divisão entre Asako e os Isawa pouco depois da morte de Shiba, os Asako foram forçadamente removidos da Cidade do Sacrifício, mas seus bibliotecários permanecem em seus corredores palacianos. Incapazes de deixarem o Grande Complexo, os Asako de Gisei Toshi levam isoladas e protegidas vidas, inteiramente envolvidos em seus manuscritos e feitiços; seu dever à Fênix lá é, como em todo lugar, eterno.

Festivais

A mais importante celebração associada com a crença nos ancestrais é o Festival Bon. É a época em que os ancestrais falecidos retornam para visitar os lares de seus descendentes. Maus espíritos — aqueles que tiveram um fim violento ou que não têm cova — também retornam. Dois tipos de altares são preparados: um para os ancestrais da família e um para aqueles que não têm ninguém para construir para eles. Famílias extensas se juntam de toda a Rokugan também.

Viajando para os túmulos de seus ancestrais, rokuganis acendem lanternas para saudar esses espíritos retornados e levá-los par fora de suas casas. À noite, shugenjas fazem uma dança Bon, cuja intenção é entreter os espíritos e preveni-los de se tornarem raivosos e ferirem pessoas. Eles viajam de casa em casa, dançando para cada família. Ao fim do festival, as pessoas mandam os espíritos de volta ao Jigoku colocando suas velas descendo rios.

Apesar de não ser um festival, todos eventualmente terão um funeral. Isso é um serviço tipicamente simples, para o qual família e os amigos próximos são convidados. Os shugenjas rezam pelos falecidos, conduzindo os espíritos seguramente ao Jigoku. Cadáveres são então cremados e enterrados num cemitério, o local, marcado com um monumento de pedra. Famílias retornam ao túmulo familiar a todo Festival Bon para limpar as lápides e saudar os espíritos de seus parentes mortos.

A Crença nas Fortunas

Uma das mais antigas religiões de Rokugan, e antiga religião de Gisei Toshi, é 'Caminho dos Deuses', Kami-no-michi. Rokuganis acreditam que o mundo é cheio de seres sobrenaturais com o poder de afetarem suas vidas. Essas são as Mil Fortunas — Lady Sol e Lorde Lua, Ebisu, Bishamon, Inari e uma miríade de espíritos naturais. Toda rocha, rio e bosque tem sua própria divindade. As Fortunas protegem vilarejos, trazem chuva, protegem pescadores em suas jornadas e muito mais. Quando furiosas, elas causam calamidade e dificuldade — má sorte, tempestades torrenciais e doenças. Propriamente contentes, elas trazem boa fortuna, saúde e tempo calmo. Em momentos importantes — nascimento, colheita, calamidades — rokuganis clamam às Fortunas para abençoarem suas vidas.

Mikokami

Ekibyogami, Fortuna da praga e pestilência
Emma-o, Fortuna da morte e juiz do submundo
Jizo, Fortuna da Misericórdia
Musubi-no-Kami, Fortuna do Casamento
Toyouke-Omikami, Fortuna do Grão
Inari, Fortuna do Arroz
Isora, Fortuna da Costa Marítima
Kaze-no-Kami, Fortuna do Vento
Kenro-ji-jin, Fortuna do Solo
Kojin, Fortuna da Cozinha
Koshin, Fortuna das Estradas
Kuroshin, Fortuna da Agricultura
Osano-Wo, Fortuna do Fogo e do Trovão
Sengen, Fortuna do Monte Sengen
Suitengu, Fortuna do Mar
Tenjin, Fortuna da Escrita/Literatura
Uzume, Fortuna da Dança

A Natureza dos Kamis

O panteão de *Kami-no-michi* é complexo e populoso. Rokuganis crêem num monte de deuses, de Amaterasu e as Sete Fortunas a espíritos da natureza individuais. As Mil Fortunas são chamadas de *mikokami* em Rokugan, uma palavra que significa 'deus pequeno', e representa o aspecto divino das fortunas menores. A crença das Fortunas considera que o Sol (Amaterasu) e a Lua (Onotangu) sejam o mais alto escalão da existência, mas concentra toda a crença e reverência nos Sete que vêem em seguida, e seus sucessores.

Quando falando sobre as Mil Fortunas, rokuganis identificam dois tipos. O primeiro, chamado de Sete Fortunas, são poderosos deuses que transcendem o mundo, como Daikoku e Benten. *Mikokami* são espíritos menores da natureza habitando cada coisa, e tornam as vidas dos humanos mais interessantes.

Existem vários tipos diferentes de mikokami. Alguns são a personificação de um poder da natureza, como crescimento, vento e terremotos. Outros são as almas penadas dos mortos, mais notavelmente os filhos do Sol e da Lua, mas também de antigos Imperadores, heróis e sábios. Ainda mais *kamis* encarnam as qualidades como amor, trabalho duro e sabedoria. Por fim, objetos individuais da natureza como rios, árvores, montanhas, animais e rios têm seus próprios *kamis*. Rokuganis normalmente os classificam pelas coisas que fazem — kamis que criam, kamis que consertam e kamis que trazem má sorte. Normalmente, o mesmo kami mostra diferentes aspectos, cria colheitas opulentas ao trazer chuva, mas traz má sorte retendo-a.

Enquanto mikokamis não são tão poderosos quanto as Sete Fortunas, os rokuganis ainda os veneram. É um grande

feito atrair a atenção dos semelhantes a Inari; invocar um kami da terra é muito mais fácil. Kamis são conhecidos por intercederem com a Corte Celestial em benefício dos mortais. Enquanto Inari não responderia diretamente a uma petição por uma tempestade, um kami poderia carregar a petição a ela em favor de seu shugenja. É fácil ofender os kamis, que exigem o respeito devido a eles, e que podem lançar uma maldição tão facilmente quanto um feiticeiro amaldiçoa um camponês ofensor. Dependendo da força do kami, e ímpeto, isso poderia ir de causar ao ofensor um simples azar ou causar um afogamento.

Cada região, cidade e vilarejo, tem seus próprios festivais celebrando algo importante apenas para a área local. Ao longo da costa, por exemplo, os aldeões honram Suitengu, Fortuna do Mar, pedindo-a para enviar abundantes cardumes; fazendeiros no interior têm pouca necessidade de honrarem um 'deus de pescador'. No norte, nas terras do Clã Fênix, todos celebram o Festival Isawa. Celebrado no dia mais curto do ano, todos se viram para encorajar o sol a se erguer sobre o céu. Vilarejos têm seus próprios festivais e dias sagrados, para honrar aqueles kamis que gentilmente se dispõem a eles (ou para aplacar sob eles sua ira). Em Sunda Mizu Mura, por exemplo, os vilarejos param para venerar o kami do Salgueiro-Curador, o espírito da árvore que encerrou uma praga intervindo com a Fortuna Ekibyogami.

O formato desses festivais normalmente são os mesmos. Primeiro há o ritual da purificação, não apenas para os shugenjas, mas para onde mais espera-se que os kamis passem. Aldeões acendem tochas gigantes e as carregam junto à rota que os kamis farão ao redor de seus *muras*. Enquanto isso, shugenjas se banham em água fria ou caminham em carvão em brasa. O shugenja então convida os kamis a visitá-los, os participantes se curvam respeitosamente na hora apropriada. Este *norito*, ou prece, define o propósito do convite. Num formato sem modificações por séculos, o shugenja explica porque clamam pelos kamis — para celebrar um festival ou para fazer uma petição especial.

Crê-se que o kami entre o *shintai*, ou corpo do deus, normalmente uma estátua na forma do kami. Antes do festival, shugenjas supervisionam a construção de oratórios portáteis nos quais o shintai é colocado, que serão espalhados pelo vilarejo. Uma vez que um kami chegue, ele é saudado e performances se seguem para o entretenimento. Essas danças deram origem ao *noh, kabuki* e o teatro de bonecos. Kamis supostamente se divertem quando mortais bebem e se divertem. Em seguida, compartilha-se um banquete comum no qual a comida e o vinho são consumidos igualmente. Compartilhar sua comida com um kami é uma grande honra.

Com o baquete concluído, o shugenja faz sua petição ser sabida. Normalmente, é uma solicitação para uma boa colheita ou pescaria abundante, ou um pedido por bom clima ou proteção do mal. À conclusão do festival, os aldeões põem o kami em seu caminho. Festivais são grandemente cerimoniais; shugenjas raramente pedem que os kamis apareçam, apesar de poderem aparecer se quiserem.

Crença nos Ancestrais

Lady Koichi estava em seu jardim, uma visão de delicadeza atrás de seu guarda-sol. O jardim era o seu lugar favorito, mesmo no inverno quando era enterrado pela neve. Ela quase sempre era encontrada ali, especialmente quando atribulada. Foi a este lugar que ela chamou Asahina Tanaro.

Assim que o shugenja passou pelo lago e por sobre a pequena ponte, à sua casa de chá, ele pôde ver algo a preocupava em sua mente. Os rumores eram verdadeiros, ele pensou.

Ela se sentava, olhos contemplando uma abelha zumbindo entre as flores. Tanaro sentia dores em ver que sua face estava preocupada. Ele se curvou e perguntou. "Como pode este humilde servo lhe ajudar, Lady Koichi?"

Ela olhou pra ele. "Meu marido. Ele sumiu há duas semanas, quando disse que voltaria em uma." Tanaro pensou que fosse este o problema. Os dois estavam casados há pouco tempo, e diferente de muitos casamentos, o deles foi por amor. Infelizmente, negócios urgentes — bandidos ao sul — mandaram seu marido embora.

"A estrada entre Kosaten Shiro e Shiro Daidoji pode ser traiçoeira, minha lady. Talvez Lorde Daidoji tenha se atrasado por uma tempestade," ele disse. Ele tomou o cuidado para não dizer a palavra 'deslizamento'.

"Não houve notícia de tempo ruim. Um mensageiro chegou de Kosaten Shiro esta manhã. E o clima não atrasaria Gosuta uma semana."

"Bandidos podem ser traiçoeiros, difíceis de se exterminar como pragas," ele tentou novamente. Ela o interrompeu antes que continuasse.

"Pergunte aos meus ancestrais, Tanaro. Eles saberão o que houve ao meu marido." Ela assentiu para si. "Sim, peça a nossos ancestrais para olhar por Gosuta e trazê-lo seguro para casa."

"Como desejar, minha lady." Disse Isawa Tanaro, curvando-se, enquanto rumava para o oratório da família.

Crenças

Talvez a mais antiga religião de Rokugan, a crença nos ancestrais venera as almas daqueles que já se foram. Rokuganis acreditam que os espíritos dos mortos vivem no *Jigoku*, o Submundo, onde eles trabalham o karma negativo acumulado em vida. Um dos ancestrais cuida da família, ou provendo ajuda na forma de conselhos, ou repreensão na forma de assombrações. Pessoas fazem oferendas de comida, preces e incenso aos seus ancestrais, em gratidão pelo dom da vida e meio de garantir futura prosperidade.

Os vivos também podem ajudar a libertar uma alma angustiada no *Jigoku* oferecendo preces e incenso. Assim, honrar o ancestral de alguém não encoraja a boa fortuna, mas ajuda na velocidade de reencarnação do ancestral.

Ancestrais negligenciados, ou aqueles que não têm ninguém para rezar por eles, normalmente voltam para se alimentar dos vivos ou aterrorizar a família desrespeitosa. Espíritos furiosos que sofreram uma morte vergonhosa ou violenta vagam o mundo, buscando vingança antes que possam renascer. Espíritos propriamente cuidados, porém, às vezes retornam para dar orientação ou ajuda sobrenatural para seus descendentes.

As Fortunas e Seu Papel em Rokugan

Em Rokugan, existem vários, vários deuses, muitos deles chamados de Fortunas. Existem as mais conhecidas e mais velhas Fortunas (tipicamente chamadas de "Sete Fortunas"), e as Fortunas Menores (que existem literalmente aos milhares). Fortunas Menores são criadas por decretos Imperiais póstumos, tornando o próprio Imperador o único fator determinante de quem ascende e se torna um deus.

Os Asako acreditam que eles têm não apenas evitaram o processo, mas o invalidaram. O decreto do Imperador, para eles, se tornou um "falso caminho" à realização do dom humano. Claro, a validade de sua tese nunca foi provada também, e ser parte da orgulhosa Fênix é um obstáculo neste aspecto. Por fim, eles percebem que a palavra de seu Imperador ainda é lei e, não querendo perturbar o delicado equilíbrio que foi criado no Império (do qual a Fênix, e, por sua vez, os Asako são parte), eles continuam escondendo seu segredo da visão geral.

Mitologia

Os conceitos de karma e renascimento são centrais à crença nos ancestrais. Através da vida, uma pessoa recebe karma por suas ações. Boas ações recebem bom karma, enquanto más ações atraem karma negativo. O karma de uma pessoa não afeta sua atual encarnação, mas tem um efeito muito maior no ciclo de reencarnação.

Para os rokuganis, o mundo consiste em seis reinos, que constituem a Roda da Existência: o reino dos humanos, deuses, semi-deuses, animais, fantasmas e demônios. Uma pessoa pode renascer em qualquer um desses reinos, dependendo do seu karma. Uma pessoa que viveu uma vida egoísta e vã, pode renascer no mundo dos animais, onde viveria sua nova vida como um cavalo ou lesma. Vivendo uma vida pura, uma pessoa poderia renascer no mundo dos humanos de novo, desta vez num nível maior (bushi ao invés de *heimin*, por exemplo) ou como um deus.

A idéia de renascimento é central ao caminho do bushidô. Pois uma pessoa recebe inúmeras vidas, samurais normalmente põem pouco valor à encarnação atual. Isso permite que invistam despreocupadamente à batalha; um samurai não precisa temer a morte, pois receberá outra vida. Ao obedecer os preceitos do bushidô, ele não precisa se preocupar com sua reencarnação; uma crença popular entre os rokuganis diz que "samurais estão fadados a pagarem por suas ações nesta vida retornando como samurais na próxima."

Os Deuses do Submundo

Quando uma alma parte deste mundo, ela viaja ao Submundo, *Jigoku*, para esperar seu próximo renascimento. Antes que possa renascer, ela deve ser punida qualquer ação impura. Ao trabalhar seu karma negativo dessa maneira, a alma pode ser renascida num estado puro; com o karma puro e limpo. Lá, Emma-o confere toda variedade de torturas, como bater na alma do pecador com varas de ferro, fazê-la engolir chumbo derretido, ou empalá-la repetidamente em espadas de árvore. Onis administram os castigos, que podem durar por milhares de anos.

Fukurokujin também é considerado a Fortuna da Misericórdia, que viaja ao Jigoku para aliviar o sofrimento das almas de lá. Ele as protege da escuridão e trabalha por suas reencarnações. Rokuganis rezam a ele para judar seus ancestrais a se livrarem de seus karmas ruins, ou conceder uma breve pausa às torturas. Ele expõe os casos perante as Fortunas, permitindo-as receberem uma melhor encarnação na Roda da Existência.

As Sete Fortunas

Benten, Fortuna do Amor Romântico
Bishamon, Fortuna da Força
Daikoku, Fortuna Riqueza
Ebisu, Fortuna do Trabalho Honesto
Fukurokujin, Fortuna da Sabedoria
Hotei, Fortuna do Contentamento
Jurojin, Fortuna da Longevidade

A Religião

A crença nos ancestrais não é uma 'religião organizada'. Não há estruturas de poder centralizado, não há texto, não há dogma. É uma religião popular, preocupada com a relação dos espíritos daqueles que se foram.

Geralmente as pessoas adoram seus próprios ancestrais. Toda casa tem um oratório aos mortos honrados da família. Lá, membros da família oferecem comida, incenso e preces para a salvação de seu ancestral e pela diminuição de seu tempo no *Jigoku*. As pessoas também veneram as almas dos heróis lendários, como Matsu Kijoruko ou Uikku, esperando que esses poderosos espíritos olhem favoravelmente sobre eles de alguma maneira. Apesar das preces não serem oferecidas diretamente a Emma-o, as pessoas rezam a Jizo para liberar seus ancestrais do sofrimento.

As pessoas em Rokugan têm um difícil relacionamento com o mundo espiritual. Por um lado, eles temem fantasmas e o Submundo. Como um tigre nas florestas, um fantasma é perigoso, apesar de não ser necessariamente mal. Por outro lado, os rokuganis honram os espíritos de

seus mortos. Existem dois estilos diferentes de ancestrais em Rokugan: o dos bushis e dos heimins. Cada um reflete uma diferente abordagem a fantasmas e espíritos.

O Bushi

Bushis buscam relacionamento longo com seus ancestrais. Eles crêem que os membros da família que desempenharam feitos extraordinários, morreram honradamente, ou erraram em vida continuam a viver. Eles pensam nesses espíritos como 'kamis familiares', vivendo no Yomi, um tipo de Valhalla de onde os mortos honrados observam sua progênie. Boa fortuna procede de ancestrais prestativos, enquanto má fortuna obviamente é resultado de um espírito furioso. Ao fazer as preces adequadas, os bushis esperam desviar potenciais calamidades e apresar seus ancestrais para a próxima encarnação. Toda família adora o fundador de seus clãs (o grande Kami) assim como aqueles a quem são atribuídos feitos lendários. Por exemplo, os oratórios da família Daidoji honram a Doji original assim como o primeiro Daidoji e Daidoji Masashigi, o herói da Batalha da Ponte da Maré Revolta. Apesar de ser assombrado ser considerado uma maldição, muitos samurais vêem a atenção de um *shiryo* como auspício de uma ocorrência, um sinal de favor dos mortos honrados.

Shugenjas, normalmente os Kitsu, tipicamente servem como médiuns espirituais para os bushis. Um nobre poderia pedir um favor a um shugenja para orar pela salvação de seus ancestrais em benefício da família. Quando indecisos ou em apuros, eles chamam pelos shugenjas para comunicarem-se com seus ancestrais, e receber conselhos ou favores. Um bushi sofrendo de sonhos ruins consultaria um shugenja para interpretar essas mensagens do mundo espiritual. Acreditando que esses presságios sejam sinais de um ancestral atento, bushis pedem aos shugenjas para interpretá-los também. Se más fortunas acontecem, os shugenjas tentam adivinhar a fonte e acalmar qualquer ancestral descontente no local.

Os Camponeses

Graças à humanidade ter nascido da mistura das lágrimas de Lady Sol com o sangue de Lorde Lua, mesmo fazendeiros têm uma alma imortal. Entre os camponeses, o Yomi é um lugar não de heróis consagrados, mas 'entre vidas', onde a alma espera pelo renascimento. Camponeses atribuem azar à presença de espíritos maliciosos, os espíritos daqueles que escaparam do Submundo. O mundo está cheio de *Goryo* (fantasmas vingativos) e *Gaki* (fantasmas famintos). Enquanto os bushis querem se comunicar com um espírito ancestral, os heimins querem fazer pouco a um espírito quanto possível. A crença nos ancestrais entre os hiemins é uma medida preventiva, um meio de evitar fortunas más. Contanto que o ancestral de alguém esteja contente, eles continuarão onde devem ficar. Todo camponês honra seus mais antigos ancestrais conhecidos assim como suas relações imediatas e qualquer espírito que exija inclusão.

Entre os camponeses, shugenjas acham serventia como exorcistas, protegendo-os de fantasmas invasores. Os camponeses não se comunicam diretamente com o mundo espiritual, e não buscam contato com seus ancestrais como os bushis. Quando um desastre acontece, porém, eles buscam um shugenja para achar a fonte do problema e acalmar o espírito sem descanso. Um shugenja pode ter uma vida decente vendendo talismãs contra goryos. Funerais são outra fonte de renda. Em adição a esses serviços, shugenjas às vezes são contratados para cuidar dos mortos sem descanso, aqueles sem descendentes para cuidar deles.

O Oratório dos Ancestrais

Não importa a casta, toda família mantém um oratório para seus ancestrais. Este oratório é sempre discreto e austero, consistindo de poucas tábuas funerárias, um acendedor de incenso, uma tigela de arroz e talvez uma garrafa de sakê. Tábuas funerárias são feitas de madeira, tendo alguns centímetros de altura com o nome do ancestral escrito. Velhas e prestigiosas famílias têm várias tábuas funerárias em seus oratórios. Alguns bushis e ricos mercadores comissionam artistas para pintar um retrato dos mortos, que penduram sobre o altar como uma lembrança visual da pessoa, apesar disso ser raro. Uma pequena estatueta de Shinsei também pode ser achada aqui. Oratórios são tipicamente mantidos em algum lugar acessível, mesmo que privado, normalmente num canto de uma sala principal. Alguns bushis mantêm seus oratórios familiares num gabinete, que possa ser fechado para privacidade e facilmente transportado de um lugar para o outro.

O Festival Shiba

Apesar de Amaterasu ser a deusa sol, aldeões das terras da Fênix acreditam que o espírito de Shiba pode intervir em seu benefício. Na mais fria parte do inverno, eles encorajam o sol a renascer como a Fênix renasce de suas cinzas. Shugenjas celebram danças rituais e encenam fábulas de Amaterasu e seus filhos. Numa prática popular, um shugenja se veste de um pássaro vermelho brilhante e amarelo e se esconde num ovo gigante de papel. Outro shugenja se veste como um Oni e dança em volta dele, até que o shugenja vestido de fênix racha o ovo e corre, mandando-o embora.

Os Shiba

"Escolher entre dois males ainda é escolher o mal."
— do estandarte de guerra da família Shiba

Os Shiba ocupam uma posição curiosa na paisagem de Rokugan. Eles são os descendentes de um Kami, com o sangue dos deuses fluindo em suas veias, e ainda assim continuam subordinados à família Isawa. O Campeão do Clã é escolhido dentre eles, e ainda assim não governa com absoluta autoridade. Eles são guerreiros num clã de paz, lutadores numa província onde violência é abolida. Ainda assim, eles continuam vitais aos interesses da Fênix, e cumprem seus muitas vezes ingratos papéis com coragem, honra e convicção.

O Mon Shiba

O *mon* da família Shiba são duas espadas cruzadas, cercadas por chamas da Fênix. Enquanto o fundo é um preto estóico, as chamas e as espadas são feitas em vibrante dourado e prata, simbolizando a eterna dedicação dos Shiba ao juramento de seu fundador. Há uma variante do mon Shiba que é usada por aqueles bushis que servem aos shugenjas Isawa como *yojimbos* — a área central entre as espadas contém o símbolo do Vácuo, tecido em dourado brilhante.

História

Os Shiba derivam sua linhagem ao Kami de cujo nome caiu do céu com outros Primeiros. Shiba era pensativo e pragmático, intensamente interessado no novo mundo em que ele e seus irmãos se achavam. Ele questionava homens e mulheres que encontrava sobre tudo, e podia sempre ser achado estudando os hábitos e movimentos dos outros. Durante o torneio para determinar o novo Imperador, ele observou como os outros se moviam, e ficou algum tempo aplicando metodicamente o que aprendeu.

Diferente de seu irmão Togashi, que se isolou de Rokugan, Shiba queria ser parte de tudo que via. Ele podia passar um dia inteiro observando um fazendeiro plantar seu campo, ou ouvir intencionalmente uma conversa entre dois velhos amigos. Ele se lembrava de tudo que via, e tentava usar seu conhecimento para integrar-se ao novo mundo. Ele queria aprender da humanidade, ser parte de seus afazeres, participar das vidas que conheciam. Não era fácil; homens mortais estavam desacostumados com sua divindade caída, e seus irmãos e irmãs o achavam muito conciliatório para se tolerar por muito tempo. Com o passar do tempo e de seus estudos, ele se tornou mais isolado do mundo que desejava se conectar.

Ele achou conforto com a chegada de Shinsei. O sábio homenzinho entendia o isolamento de Shiba e falava palavras macias que tanto o iluminavam quanto confortavam. Em Shinsei, Shiba viu como as vidas dos homens tinham significado, e as maneiras pelas quais se conectavam ao divino. Ele se tornou devoto seguidor do pequeno homem, e quando Hantei teve sua famosa conversa com Shinsei, foi Shiba quem insistiu em registrar o discurso. O resultado foi o Tao de Shinsei, que apesar de queimado e rasgado, ainda existe na livraria de Gisei Toshi.

Quando Fu Leng se ergueu e os Sete Trovões se uniram para enfrentá-lo, Shiba quis ir com eles. Quando lhe disseram que não poderia, ele se virou para Isawa e olhou direto nos olhos.

"Eles precisarão de sua magia nas Terras Sombrias," ele disse suavemente. "Você irá com eles?"

A resposta de Isawa foi brutal, e no fim, apenas o voto de Shiba de para sempre defender e servir os Isawa compraria sua lealdade. Assim, Shiba se ajoelhou perante um mortal no coração de Gisei Toshi, pondo ele e seus filhos a serviço dos Isawa para sempre. Isawa saiu com Shinsei no mesmo dia.

O Kami tombado assumiu suas responsabilidades muito seriamente. Sabendo que os seguidores de Isawa sabiam pouco do Império ao qual acabaram de se juntar, ele insistiu em ter um membro de sua família os acompanhando enquanto viajavam ao sul. Ele ordenou a seus filhos para que aprendessem tanto sobre artes marciais quanto as perícias necessárias para ser um *yojimbo*, pois apenas então sua promessa estaria cumprida. Os filhos de Shiba levaram seus desejos a sério, e se puseram a defender seus protegidos de qualquer ameaça possível. A família Shiba continua a exercer estes deveres até hoje — servir como defensores das terras da Fênix e guarda-costas para os shugenjas Isawa que têm afazeres no sul.

O Sonho da Fênix

Afastado do resto do Império, Shiba se pôs a forjar a identidade do clã que acabou de herdar. Ele deixou os Isawa sozinhos para estudarem seus manuscritos e garantiu que aqueles que não fossem do status shugenja cumprissem seus deveres prontamente. Com isso feito, ele direcionou sua atenção a Shinsei, e às maneiras em que poderia manter a sabedoria do pequeno homem viva. Ele continuou a estudar o *Tao de Shinsei* e trabalhou para espalhar seus ensinamentos pelo seu reino. Os Isawa começaram a misturar seus estudos com as lições de Shinsei, e os bushis do clã o incorporaram ao seu treinamento militar. Shiba via tudo isso e sorria, pois ele sabia que o Tao nunca morreria enquanto vivesse no coração dos homens.

Ainda assim, algo o incomodava — algum traço de identidade para seu povo ainda parecia faltar. Eles estavam felizes e saudáveis, e cumpriam seus negócios como o resto

do Império, mas não tinham forma. Nem unidade. Não havia senso comum de identidade que os reunia. Havia atritos entre sua família e a de Isawa, atritos que faziam ondas pelo campesinato e além. Enquanto do lado de fora, as coisas pareciam pacíficas, Shiba via a tensão lentamente crescer. Ele ponderou sobre o que fazer, mas não podia pensar em nada que resolvesse o problema. Depois de pensamentos consideráveis, ele se retirou para suas câmaras, esperando que esta noite de sono lhe desse uma nova perspectiva.

Nesta noite ele teve um sonho, mais vívido e intenso do qualquer um que tivesse experimentado. Nele, ele estava de pé no alto de uma montanha quando um pássaro flamejante voou por sobre ele. As penas do pássaro eram escarlatas e amarelas, e pareiam queimar pelo padrão da própria realidade. Ele voava pelo céu sobre sua cabeça, pousando no galho de uma árvore e olhou para ele majestosamente.

"Que tipo de criatura é você?" Ele respirou.

"Sou todo o universo," o pássaro respondeu.

"Como pode ser o universo inteiro," perguntou Shiba. "quando obviamente é composto apenas pelo elemento do Fogo?"

"O fogo é minha forma, mas não a totalidade do meu ser. Nasci de um ovo, dos fluídos da vida, então sou obviamente do elemento da Água. Eu vôo pelos céus com o vento sob minhas asas, então sou claramente do elemento do Ar. Eu morro e de minhas cinzas me ergo, logo, também sou do elemento da Terá. E como sou todas essas coisas, e nenhuma delas também, assim sou verdadeiramente do elemento do Vácuo."

Shiba ponderou suas palavras antes de falar de novo.

"Mas se você é o universo inteiro, então como posso estar separado de você?"

"Você não está separado, mas é uma e a mesma coisa que eu. Sou o reflexo de sua alma assim como você é uma manifestação minha. Somos a morte renascida, imortalidade pelo passar de infinitas vidas. Somos o ciclo do cosmo, girando em padrões tão antigos quanto o tempo. Morreremos nas chamas apenas para nos erguermos de novo e de novo, até que o próprio céu se rache. Somos a Fênix — o Olho da Eternidade."

O kami caído acordou com as palavras do pássaro em seus lábios. Sem dizer uma palavra, ele se apressou para suas salas no centro de Gisei Toshi, onde ele tocou o grande sino de reunião. Os cidadãos se reuniram em volta dele para ouvi-lo falar, e mesmo os shugenjas Isawa saíram de suas bibliotecas, pois sentiram que algo muito monumental estava por vir.

"Ouçam-me, meu povo," começou Shiba. "Por muito tempo estivemos divididos — divididos de nós mesmos, de nossos objetivos comuns, e do Império ao qual servimos. Por muito tempo temos sido Isawa e Shiba, camponeses e nobres, estudante e guerreiro. Este período acabou. Vi nosso futuro nas chamas da destruição e na alegria do renascimento. Deste momento em diante, seremos conhecidos como o Clã Fênix."

Os Isawa murmuraram em voz baixa entre si, pois já ouviram esta palavra antes. De acordo com a profecia, alguém viria entre eles que falaria com a voz dos elementos. Ele seria como um pássaro flamejante que nunca morre, apenas cai para se erguer de novo com o passar dos séculos. Eles o conheceram pelo nome que viria a ser: Fênix, doadora da vida, redenção e destruição. E assim que o povo erguia suas vozes em celebração às palavras de Shiba, eles assentiram em concordância. Certamente deveria ser ele.

Guarda Local Shiba Padrão

Bushi Shiba Nível 3
Terra: 4
Água: 3
Fogo: 2
Ar: 4
Vácuo: 3
Ataque: 5k3
Dano: 6k2
NA de Acerto: 20 (25 com armadura)
Feridas: 8: 0; 16: -1; 24: -2, etc.
Perícias Notáveis: Conhecimento: Shugenja 2, Kyujutsu 4, Defesa 3, Kenjutsu 2, Iaijutsu 2
Habilidades Especiais: Pode adicionar seu Nível de Vácuo a qualquer rolagem de ataque ou dano. Pode gastar um Ponto de Vácuo para aumentar/diminuir o NA de um feitiço que o alveje em 5; Pode gastar um Ponto de Vácuo para uma ação adicional por rodada. Pode usar todos os Pontos de Vácuo numa única ação.
(NT: Estas regras são para a primeira edição. Ajustes estão a cargo do MJ para fazer este padrão adequado à sua visão da 3ª Edição.)

A Morte de Shiba

Relatos da maneira pela qual Shiba morreu são vagos, e normalmente contradizem outros elementos da história. Alguns acreditam que ele morreu centenas de anos após cair dos céus. Outros dizem que ele foi morto na batalha final contra Fu Leng — meras semanas depois de ter prometido proteger o Clã Fênix. Assim como muitos eventos na história de Rokugan, a verdade absoluta é desconhecida. Apenas o Campeão da Fênix sabe com certeza, e ele mantém seus lábios estranhamente fechados quando perguntado sobre o assunto.

O conto padrão, contado às crianças Shiba e geralmente tido como cânone pela maioria do clã, diz que Shiba estava se aventurando pelas Terras Sombrias para resgatar os Sete Trovões. Ele achava que Shinsei não deveria perecer naquela terra escura, nem seu conhecimento ser corrompido pelos seres malignos dali. Sua jornada era longa e difícil, e ele enfrentou muitos terrores nunca vistos pelos olhos do homem. Mas, eventualmente, ele encontrou Shinsei, junto com a última Trovão sobrevivente, a Escorpião Shosuro.

Quando ele retornou, ele não era como Shiba. O primogênito filho do Kami, Shiba Tsuzaki, saiu do palácio pouco antes de seu pai morrer, dizendo à sua família que seu pai estava 'chamando'-o. Quando voltou, a sabedoria das eras brilhava em seus olhos. "Meu pai está morto," ele proclamou, "mas ele viverá para sempre — em seus descendentes."

Houve um repentino suspense, e o ar veio a ser preenchido de tensão. Aqueles presentes sentiam uma palpável onda de energia invisível. Havia uma outra presença atrás da face de Tsuzaki — a alma de um Kami agora se fundia à dele, e ele sabia que seu pai nunca o deixaria de novo.

Os Bushis Shiba

Como dito anteriormente, os Shiba são colocados talvez na mais difícil posição que qualquer família no Império. Eles devem manter um delicado relacionamento com os governantes Isawa, servindo e protegendo-os enquanto ao mesmo tempo colidem com eles sobre algumas questões da política do clã. Enquanto conduzem seus deveres com honra e dedicação, está claro que eles caem às vezes ao controle dos Isawa. Eles nunca hesitaram em fazer o que eram comandados, nem sempre ficam felizes com isso. A chave para os Shiba reside no entendimento de como eles podem servir aqueles com quem muitas vezes discordam.

O primeiro dever dos Shiba é proteger os Isawa. Seu fundador fez este voto mil anos atrás, e desde então, seus descendentes ainda devem cumpri-lo. Para os Shiba, isso define suas responsabilidades nesta vida, e dá a eles um simples propósito delegado. Após seu *gempukku*, eles servem um período na Guarda Local, patrulhando as terras da Fênix e defendendo-as de qualquer ameaça. As fortalezas Shiba formam um semicírculo no limite externo do território, o que previne que a santidade das Florestas Isawa (e as escolas dentro delas) sejam profanadas por estrangeiros. Depois de um tempo — normalmente três ou quatro anos — aqueles que desejam podem se tornar *yojimbos*, designados a um cortesão ou enviado em individual. É aqui que os Shiba realmente se destacam, e onde seus votos de defenderem seus companheiros Fênix assume sua maior forma.

Os Shiba vêem seus protegidos Isawa como um pai vê um filho dotado, mas ingênuo. Eles devem mantê-los seguros, pois grandes coisas podem surgir deles, mas não podem terem a confiança de viverem às suas custas. Shugenjas da Fênix que se aventurem no mundo relatam da presença 'sufocante' dos yojimbos, e mais de uma vez já fizeram a piada de que não precisariam de sombra contanto que um Shiba estivesse fazendo seu trabalho. Quando viajam entre as cortes e castelos de Rokugan, um yojimbo Shiba constantemente procura por ameaças potenciais e situações perigosas. Enquanto os Isawa discutem filosofia ou interagem com vários enviados, os Shiba observam a multidão, procurando por arruaceiros ou alguém carregando uma arma. À noite, eles garantem que o quarto do Isawa está seguro, e só dormem dentro da visão de seu protegido. Se o perigo surgiu — deliberado ou acidental — ele imediatamente se posiciona entre o Isawa e o risco, alheio à sua própria segurança ou dos que o cerquem. Nada deve tocar o shugenja protegido — nem que isso custe a própria vida do Shiba.

Bushis Shiba são notórios entre os vários Guardas Locais de Rokugan por constantemente perguntarem sobre medidas de segurança — quantos guardas estão a postos, onde estão posicionados, em que turnos eles servem, etc. para muitos *gunsos*, uma visita da Fênix é terrivelmente tentadora, precisamente pois eles não podem sair da presença do yojimbo por tempo o bastante para fazerem seu real trabalho. Os Shiba se orgulham dessa dúbia reputação: não apenas ela fala de sua dedicação, mas de suas habilidades de cumprirem o antigo juramento de seu ancestral: defender os Isawa, ou morrerem tentando.

Poderia se pensar, com tal dedicação, que os Shiba nunca questionam os Isawa de maneira alguma. Nada poderia ser mais longe da verdade. Atritos entre as duas famílias sempre existiram, e os Shiba normalmente expressam frustração por seus shugenjas protegidos não entenderem sua filosofia. Por estarem mais imersos em realidade de política pragmática mais que os Isawa, eles chegam a conclusões que os Isawa não gostam. Às vezes, eles dizem, a violência é necessária. Às vezes, você deve tomar providências para se defender. Mas os Isawa se recusam a abnegar de seus ideais pacíficos; eles o consideram seu chamado a fazer parte do que é certo ao invés do que é possível. Por estarem isolados atrás de seus muros e raramente interagirem com o lado exterior do mundo, é fácil para os Isawa assumirem a estrada moral.

Os Shiba não têm tais luxúrias. Como bushis, eles devem garantir a santidade das terras do clã, e às vezes lidar com realidades políticas infelizes no processo. Como yojimbos, eles devem procurar ameaças, e suspeitar de pessoas ou incidentes que pareçam inofensivos. E como descendentes de um Kami que testemunhou Fu Leng quse conquistar o Império, eles percebem que o isolamento não necessariamente os mantém seguros. Sua dedicação fez os Shiba intensamente cientes da necessidade de manterem uma concordância com o mundo exterior, e colocarem força contra força se a situação pedir por isso. Quando vêem suas mãos atadas pelas divagações Isawa, isso pode ser realmente irritante. Algumas discussões entre Shiba e Isawa são intensas o suficiente para chocarem um Caranguejo.

Muitos estrangeiros podem ser perguntar, se os Shiba discutem tanto com os Isawa, porque são tão devotados em protegê-los dos perigos. Para os Shiba, a resposta é fácil. Eles cumprem seu dever não pelos shugenjas que protegem, mas para honrar seu fundador (que continua a observá-los pelos olhos do Campeão). Ao que lhes preocupa, os Isawa não têm que dizer se estão protegidos ou não; isso não cabe a eles. Eles serão protegidos do mundo exterior gostem ou não. Mesmo o protegido do yojimbo fosse amaldiçoado e abandonado no meio da selva, ele continuaria a seguí-lo à

distância e faria de tudo que pudesse para mantê-lo em segurança. Em tal envolvimento, é fácil ver como tensão e argumentos podem surgir.

A Esposa de Shiba

Muitas histórias são contadas sobre a esposa de Shiba, mas a considerada mais precisa pelos Historiadores Ikoma é a que se segue:

Shiba viajou pelas terras de Rokugan por vários anos antes da vinda de Shinsei. Ele caminhou com Shinjo quando ela disse adeus ao Império, e ele seguiu seu irmão Akodo enquanto procurava por seguidores leais. Por fim, ele veio aos palácios de Otosan Uchi, onde encontrou sua irmã Doji e seu irmão Hida. Junto deles, os dois convenceram Shiba da praticidade de tomar uma esposa. Doji falava da utilidade de alguém que fosse amável como as estrelas, e que pudesse cantar suaves canções, enquanto Hida insistia que o propósito de uma esposa era fazer uma família, ajudar a defender a casa contra ameaças, e ficar na linha de frente da guerra ao lado do marido.

Por fim, Shiba desistiu. "Me encontrem uma mulher com todas essas qualidades," ele disse, "e eu me casarei com ela."

E com isso, tanto Doji quanto Hida se desesperaram a achar a mulher perfeita para ser a parceira de seu irmão.

Um dia, uma mulher veio aos portões de Otosan Uchi. Ela era firme como o verão, e seus olhos eram de uma bravura calma que falava de seu verdadeiro coração.

Ela veio implorar aos Kamis para salvarem sua terra natal de uma criatura maligna das trevas que começou uma invasão, e no minuto em que Shiba a viu, seu coração foi roubado. "Qual é o seu nome, dama?" Ele perguntou.

"Meu nome é Tsamaru," ela respondeu, e ele a seguiu para sua terra natal.

Os Kamis não sabiam, porém, que esta mulher viva abaixo das ondas do oceano, numa cidade construída com corais e conchas. Lá, as lendas das feras que Shiba enfrentou para vencer sua mão variam muito, mas todas relatam que os dois lutaram lado-a-lado com honra, e trouxeram os dentes da fera de volta ao Palácio do Imperador para marcar sua vitória.

Logo depois, Shiba pediu a calma jovem dama sua mão em casamento, e ela consentiu. Apesar dela nunca ter retornado para seu palácio submarino, ela queria ficar para sempre com o Kami da Fênix.

Diz-se que o corpo de Tsamaru foi posto nos céus quando ela morreu, muitos anos depois, e a estrela mais brilhante no céu ao norte foi batizada como 'amor de Shiba'.

Não que isso seja visto pelos outros clãs. A Fênix — Isawa, Shiba e Asako — consideram suas discussões internas problemas do clã, e não permitem que estrangeiros lidem com isso. Quaisquer discordâncias que tenham com o outro, nunca sai de suas terras; eles rapidamente se fecham diante da pressão externa. Um Shiba pode reclamar do estático tradicionalismo dos mestres Isawa, mas se sugerir que trabalha contra ele, ele se virará para você como um cão raivoso. Muitos Escorpiões e Garças aprenderam esta lição tarde demais, pois seus esforços para dividir e minar a união da Fênix resultaram em duelos letais contra furiosos samurais Shiba.

O Campeão

Em muitos clãs, o papel do Campeão cabe ao daimyo líder, o incontestável líder daqueles abaixo dele. Não para a Fênix. Os Mestres Elementais Isawa governam o clã com inquestionável maestria e o Campeão deve inevitavelmente se curvar à vontade deles. Enquanto ele recebe o devido respeito à sua posição, e serve como uma voz ao resto de Rokugan, lhe falta autoridade para ditar a política do clã. Estranhamente, isso nunca foi um problema. Os Shiba compreendem que os Isawa precisam de autonomia, e nunca usaram o Campeão para fins políticos. Ele sempre discutirá com altos escalões dos daimyos Isawa, questionando e criticando suas políticas, mas ao final do dia, ele assentirá sua cabeça, concordando com seus desejos.

Houve muita especulação entre aqueles acostumados com a Fênix do porquê disso. Alguns dizem que é por causa da antiga promessa de Shiba proteger os Isawa; certamente o Campeão estaria mais ciente deste voto que qualquer outro. Outros dizem que o Campeão quase sempre fica muito ocupado com assuntos militares para se preocupar com os Isawa; ele(a) conduz os exércitos da Fênix e deve doravante devotar uma substancial quantia de tempo treinando e organizando tropas. Ainda que os achem que isso é por causa dos Shiba, como bushis num clã de shugenjas, sejam simplesmente muito fracos para fazerem suas vozes serem ouvidas, e que o Campeão não é nada mais que uma marionete para mantê-los felizes. A verdade, como muita coisa no Clã Fênix, está todas essas coisas e em nada delas. Mas mais que qualquer outra coisa, ela reside no fato que o Campeão carrega um fardo que ninguém além do Clã Fênix está ciente.

Cada vez que um Campeão morre, sua alma passa para outro, que então assume o cargo. Isso tem acontecido desde a morte do primeiro Shiba e continua até este dia. Como o símbolo de seu clã, o Campeão cai, apenas para se levantar numa nova geração. Cada Campeão sabe que recebeu uma forma de imortalidade — que sua alma se juntará às de todos os outros que passaram o cargo para um novo Campeão. Cada passagem bem sucedida transmite as memórias, sentimentos e emoções dos Campeões anteriores ao atual, permitindo-o recorrer às experiências daqueles que vieram antes. Enquanto a própria personalidade do Campeão permanece dormente, e as mudanças trazidas pela transição sejam difíceis de detectar, a força de inúmeras almas agora apóiam suas novas ações.

O poder de canalização de tanta energia vital é considerável, mas o fardo pode ser bem traumático, e alguns Campeões são incapazes de cumprirem o esforço. Os Isawa, historicamente, proveram a assistência necessária

para fazer a transição sem dor, e para garantir que o novo Campeão possa controlar adequadamente o redemoinho de vozes agora correndo por sua mente. Às vezes, mesmo isso não é o bastante; ocasionalmente, Campeões são tomados por estranhas visões proféticas, e falam vozes que ecoam pelo futuro e pelo passado. Com um peso tamanho, e o conhecimento de que sua mente pode não estar completamente equilibrada, é de se admirar que a Fênix deseje afirmar sua liderança em todo lugar. O Campeão é um conselheiro valioso, e sua conexão às almas do passado é bem útil, mas sua instabilidade potencial é muito perigosa para controlar o clã inteiro. Que os Mestres Elementais ditem a política da Fênix; o Campeão não será atribulado com responsabilidade excessiva.

O Campeão é escolhido por um acidente de nascimento. Apenas um Shiba numa geração inteira tem a habilidade de aceitar as almas dos Campeões anteriores, apenas este pode servir como hospedeiro. Diferente de outros clãs, onde a posição é decidida por descendência ou torneios, ninguém sabe quem o Campeão da Fênix será até que a morte de seu predecessor. Quando isso acontece, o previamente desconhecido sucessor de repente é preenchido pelas almas dos Campeões, junto com o conhecimento de todos aqueles que vieram antes. Ele então sente um surto para voltar às terras da Fênix, onde ele será vestido com mantos e daisho para seu novo ofício. O teste definitivo do Campeão da Fênix — o que garante que o sucessor é quem diz ser — vem quando ele toma o cabo da Espada Ancestral do Clã. Ninguém salvo o verdadeiro Campeão pode tocar a katana. Para todos os outros, ela torcerá e arrancará seu pulso no momento em que a tocar. Assim, o verdadeiro Campeão sempre será conhecido por qualquer candidato, e as almas do Clã sempre estarão seguras de sua posição.

Proeminentes Batalhas da Fênix

Como um clã de pacifistas, a Fênix tem historicamente se desviado da glória nos campos de batalha. Seu território isolado e falta de recursos agrícolas desencorajaram visitantes de atacá-los e aumentou sua reputação como não-combatentes pacíficos. Independente disso, já aconteceram conflitos que mesmo a Fênix foi incapaz de evitar, e momentos que suas quietas contemplações foi afetada pelos tambores de guerra. As grandes batalhas da história da Fênix estão listadas abaixo.

A Batalha do Rio Dormente

Todos de Rokugan ouviram a história de Iuchiban, e como tentou usurpar o soberbo Imperador com o poder de sua magia negra. Primeiramente, os Isawa tentaram negociar paz com o Feiticeiro de Sangue, mas suas tentativas falharam. Na Batalha das Tumbas Roubadas, quase quinhentos anos atrás, a Fênix foi forçada a se juntar aos Sete Clãs na batalha contra Iuchiban, e esmagou seu poder profano sob sua força. Quando descobriram que Iuchiban não poderia ser morto pelos meios normais, eles ordenaram que uma grande tumba fosse construída para aprisionar seu corpo. Pediram à Fênix para colocar proteções mágicas nela, e garantir que nenhum poder do feiticeiro pudesse escapar. Isso eles fizeram com toda a perícia que possuíam, e o encantamento resultado foi suficiente para impedir Iuchiban de escapar de sua prisão pétrea.

Ou assim pensavam. Quase duzentos anos depois, o espírito do feiticeiro se libertou de seus grilhões, e mais uma vez intentava contra o Trono Esmeralda. No momento que o alarme foi dado, ele reuniu seus Oradores de Sangue numa planície escondida perto do Rio Dormente. Então, usando o poder *maho* de sua ordem, eles foram capazes de erguer um exército de soldados morto-vivos para lutarem com eles. As forças dos Sete Clãs chegaram assim que os zumbis e esqueletos se erguiam de seus terríveis locais de descanso.

Os bushis do Império eram treinados para lidar com morto-vivos, mas seus números eram pequenos, e eles não esperavam que seus oponentes atacassem com tamanha ferocidade. Os zumbis e Oradores de Sangue brotavam de suas posições, atacando com precisão exata as tropas atacantes. Os bushis lutaram valentemente, mas não podiam prevenir os morto-vivos de passarem por suas linhas. O caos decaiu de um pequeno grupo de adoradores degenerados a uma horrenda batalha. Os feiticeiros Oradores de Sangue esforçavam seus servos morto-vivos impiedosamente, quebrando os samurais em milhares de grupos para serem esmagados facilmente. Bushis e shugenjas lutavam lado a lado num desesperado esforço de detê-los, mas enquanto a batalha continuava, suas esperanças diminuíam.

Foi a Fênix quem impulsionou as forças da luz e permitia que o exército se recuperasse. Apoiados pelos Shiba e manipulando todo o poder em seu considerável arsenal de feitiços, os shugenjas Isawa destroçavam os dementados morto-vivos. Onda após onda de magia brilhavam pelos céus enquanto zumbis viraram terra pelo fogo místico e por gelo destruidor. Os Oradores de Sangue tentaram contra-atacar com sua maligna *maho*, mas eles não eram páreos para os Mestres Elementais da Fênix. Os yojimbos Shiba destruíram qualquer oponente que se aproximasse, e deixavam que os Isawa fizessem seus trabalhos. Eles repeliram as forças de Iuchiban de volta à planície, dando ao massacrado Exército Imperial uma chance de recuperação. O que podia ter sido um completo massacre se transformou numa vitória, e embora os clãs sofressem horríveis baixas, eles não eram destruídos. A Fênix deu a eles a vontade de lutar.

A batalha durou por sete dias antes das forças do Império pudesse finalmente declarar a vitória. O espírito de Iuchiban foi aprisionado de novo, e transportado de volta à Tumba, onde a magia Isawa o prendeu dentro das paredes do lugar. Ele permanece lá até este dia. Os zumbis foram destruídos e os Oradores de Sangue aniquilados — os

poucos que sobreviveram se espalharam aos quatro ventos. Ensangüentados mas de pé, os clãs podiam comemorar que Iuchiban não era mais uma ameaça. Um monumento posto no centro do campo hoje comemora a grande Batalha do Rio Dormente, e reconhece o sacrifício de todos os samurais — qualquer que sejam seus clãs — que morreram detendo os planos do Orador de Sangue.

Para mais detalhes sobre Iuchiban e a Batalha do Rio Dormente, vide o kit da caixa *A Tumba de Iuchiban*.

As Cinco Noites de Vergonha

(Dos Contos de Isawa Usun)

Há muito tempo, alturas da Planície do Coração do Dragão eram cheias de um povo próspero. Uma jovem família regia a planície, se chamando de Clã Serpente. Por comércio com as terras ao sul, suas vidas se tornaram confortáveis. Eles eram uma discreta e pequena família de samurais, cujo serviço ao Império era imperceptível em todos os aspectos exceto por sua completa lealdade. Mas para esta família de nobres homens, veio o desastre.

Um antigo espírito assombrava a terra ao redor do castelo — um que não descansaria. Por muitos anos, o Shuten Doji veio chamando ao castelo na primeira manhã de cada mês, gritando sua fúria e pedindo a família para atender suas preces por misericórdia. Apesar da pequena família da Serpente se esforçar para ignorar suas preces, numa escura noite, o jovem filho do daimyo foi incapaz de resisti ao seu chamado sedutor. Uma vez que foi para o seu lado, a assombração pareceu parar — por um tempo.

Quando o daimyo do castelo morreu, todos nas terras da Fênix choraram, pois ele tinha sido um servo leal ao Império, e amigo do Clã Fênix. Sete dias depois da pira do pai ter sido acesa, o filho ascendeu ao governo do castelo de sua família e seu pequeno vilarejo. Porém, havia escuridão em sua alma. Ele aprendeu os negros segredos do Shuten Doji, e pensou ter alcançado a imortalidade através da *maho*. Apenas pela intervenção das Fortunas a Fênix foi capaz de impedir seu plano. Dentro de dias, os Shiba agiram. As forças do Clã Fênix caíram sobre o vilarejo como uma onda de chamas dos céus. Magia elemental encontraram feitiçaria de sangue enquanto espadas Shiba derrubavam toda alma vivente. Em cinco dias, nenhum homem, mulher ou criança do Clã Serpente viva. Do sul, o resto do Império via o massacre com horror e ultraje, e uma comissão do próprio Hantei foi enviada à Fênix, exigindo que explicassem suas ações. Duas palavras foram a única resposta dos Mestres Elementais. "Nunca novamente."

Nunca novamente.

Batalha do Daisho Quebrado

(Dos Contos de Isawa Usun)

No décimo sétimo ano do governo do 23º Hantei, uma antiga dívida pegou fogo. Kakita Gosano, cuja família havia sido morta muito antes por um ataque Matsu, estava pronto para matar o daimyo Matsu. Nas altas planícies ao norte, os dois generais reuniram seus exércitos, cada um jurando destruir o outro. Depois de combates menores, as forças principais se encontraram num vale próximo à Estrada da Ferocidade.

Um raio de trovão caiu do céu de verão claro, rachando o mundo, e um forte temporal começou a cair no meio do vale. Shiba Toriiko, Campeã da Fênix e Isawa Anoso, o Mestre da Água, estavam numa cortina de cinza. Atrás deles, vinha um exército da Fênix.

Toriiko sabia da batalha a vir, e não apreciava a grande perda de vidas pelo orgulho dos homens. Quando os exércitos do Leão e da Garça se aproximaram, ela colocou seu exército (meros 20.000 homens) entre as duas grandes forças. Por quinze anos, a Fênix não deu um golpe contra seus vizinhos, mas agora seus guerreiros estavam prontos atrás da bandeira de sua Campeã.

Os generais de Leão e Garça exigiram uma explicação. "Vocês dividem o Império por cem anos pelas conseqüências deste dia," disse Toriiko. "Suas raivas viverão mais que vocês. Meus homens não viverão num mundo que vocês farão." Matsu Tusun aceitou a resposta como se a Fênix fosse se colocar ao lado de seus aliados da Garça. Flechas do Leão caíram sobre as forças da Fênix, e samurais Matsu investiram às linhas da Fênix.

Porém, mesmo o mais rígido bushi hesitou em confusão quando nenhum Fênix sacou sua espada.

Sobre o campo, entre os dois grandes exércitos, os Shiba morriam aos montes sem piscar. Quando um homem caía, outro vinha assumir seu lugar à frente. Veteranos endurecidos tremiam diante da disciplina da Fênix. Notícias alcançavam Gosun que alguns de seus comandantes haviam cometido *seppuku*, divididos entre sua ordem e a bravura dos homens que morriam mas sem se mover um centímetro.

Ao leste, Kakita Gosano foi aos exércitos da Fênix. Quando Fênix e Garça se encontraram, o único som foi o da violência e derramamento de sangue a oeste.

"Boa Fênix, esta não é sua luta. Você ficará de fora?"

Toriiko moveu a cabeça.

"Você fica no caminho da justiça? Pense no sangue que os Matsu já derramaram, entre sua família, e na minha. Os pacíficos Garças que morreram pela ganância do Leão!"

"Não verei um mundo devorado pelo orgulho, Kakita." Ela repousou sua mão sobre a espada.

Instantaneamente Gosano mudou seus pés, pronto para atacar, e olhou em seus olhos. Lá, ele viu apenas firme resolução, e a disciplina do aço. Ela estava pronta para morrer, ele decidiu. E ela ia vencer. Frustrado, apenas seu orgulho liberou o ataque.

Ela nunca se moveu.

Quando o corpo de Shiba Toriiko caiu ao chão, o Garça derrotado ouviu suas palavras de novo em sua mente. Ela foi mais forte que ele em todas as maneiras. Ela não estava falando com ele. Ele sentiu a presença de seu antepassado, a antiga alma de Kakita, se virar de costas em vergonha.

Matsu Tusun recebeu as espadas quebradas de Gosano ao meio-dia. "Me aposentarei aos Templos Asahina e tentarei construir o mundo que Shiba Toriiko nunca verá.

Com palavras, não sangue." Sabendo apenas que seu inimigo não era mais um samurai, tendo desistido das espadas e da família, Tusun se retirou. E ele pensava o que ela teria dito para quebrar um homem como aquele. Era uma vingança maior do que ele podia esperar.

O outono deste ano foi bastante calmo.

Shiba e Fu Leng

Quando as Crianças do Céu caíram na Terra, foi Shiba quem primeiro perguntou porque seu irmão caçula não estava com eles. Shinjo, também, começou a procurar por Fu Leng, mas o conto dela está em algum outro lugar.

Shiba caminhou na região hoje conhecida como Terras Sombrias sem medo. Dizem que essas terras eram férteis e verdes, cheias de antigas civilizações e relíquias de outro Império, mas Shiba não viu nada disso. Os registros que escreveu de sua jornada falam de uma grande escuridão que vivia no caminho para o Jigoku, e da tristeza que sentia quando passava próximo ao lugar.

Estudiosos concluíram que esta "terra negra" que Shiba fala era de fato o Poço Infecto, mas há aqueles que discordam. As descrições são de um lugar negro, cuja cor foi sugada e onde até mesmo a terra não tinha sinal de vida.

Dentro do lugar, diz-se haver um rio, um vazio negro de almas e algo... Mais. Os Mestres Isawa guardam esta informação intimamente, e ocasionalmente enviaram outros para procurar este lugar, mas sem sucesso. O Campeão da Fênix não falará disso, e se Ujimitsu pode traduzir o antigo texto, ele nunca ofereceu a informação.

Batalha do Desfiladeiro Destino

Lá ela se sentou, olhando a poça refletora, enquanto os exércitos de Matsu e Isawa se enfrentavam por uma batalha por vir — uma batalha que responderia um pergunta que muitos esqueceram. Muitos, mas não Isawa Kaiyoko, a atual Mestra da Água. O Lorde General do Leão, Matsu Uniri, fez um desafio de que os shugenjas imperiais não eram uma adição necessária aos Exércitos do Imperador. Os corteses Isawa disseram que eram insuperáveis e que um exército de soldados não era páreo para um exército de shugenjas Isawa. Os Shiba celebraram ao movimento disseram que qualquer exército de Isawa seria o suficiente para derrotar um exército de Matsu. Uniri sabia quando um desafio era feito. Ele se levantou, removeu sua katana de sua *saya*, e cortou seu próprio dedo. Ele calmamente disse a palavra "feito," e saiu da corte. A assembléia inteira sabia do significado das palavras e a batalha de Matsu e Isawa seria uma grande demonstração de poder.

Três meses depois, Isawa Kaiyoko observava de seu santuário enquanto oito Shiba preparavam-se para teleportar à sala de guerra Matsu na noite antes da batalha. Os Shiba sabiam que nunca retornariam, mas era dever deles certificar que a batalha entre eles fossem determinada sem a liderança Matsu. Um ousado e decisivo movimento para os Isawa, mas um ato necessário se os Isawa quisessem ser vistos como dignos da ajuda do Imperador.

Oito homens entraram o portal, e Isawa Kaiyoko se sentou olhando sua poça, esperando pela queda de Uniri. Quando o portal se abriu e os Shiba emergiram eles enfrentaram a fúria de não uma, nem duas, mas três Matsu determinados a vê-los mortos. Isawa Kaiyoko estimou que Uniri e sua esposa Yunaki, mas não uma Matsu Tsuko de dez anos de idade. O primeiro ataque do primeiro Shiba saindo do portal caiu e ele foi rapidamente morto. O segundo Shiba levou sua espada rapidamente ao corpo distraído de Uniri. Yunaki pegou sua katana e rapidamente despachou os Shiba um a um, enquanto seu marido destruía outros dois Shiba com suas últimas forças. Mas foi Matsu Tsuko e sua bokken quebrando o tórax do último Shiba restante que selou o destino do exército Isawa. Quando os guardas Leão se apressaram à tenda, a poça refletora de Kaiyoko não revelava mais nada... E seu destino no campo de batalha amanhã cairia nas mãos de uma igualmente forte Generala, Matsu Yunaki.

Quando os Matsu se reuniram para a batalha do dia seguinte, o brado de guerra de uma garota de dez anos era ouvido: "Sou Matsu Tsuko, e matei um Fênix covarde com um bastão e minha honra. Quantos Fênix podem dizer o mesmo?" Os Matsu rugiram, e investiram. E o resto é a história que um bardo contará.

A Trilha do Homem

O Dom secreto que Shiba escolheu Asako para guardar mil anos atrás era a capacidade de abrir percepções humanas ou dos Kamis a um nível onde a Trilha do Homem ficasse mais aparente.

Esta não é uma Trilha física, mas algo mais espiritual. Todos caminham ao longo dela todos os dias de suas vidas, apesar de poucos perceberem. Mesmo que não estejam cientes. Eles "sentem" como se pudessem ver a presença de uma intenção ruim, ou um pensamento perdido. Esses rokuganis iluminados sabem que há uma força orientadora atrás do progresso da humanidade. Eles sabem que há uma razão para estarem onde estão, quando estão e pelo que estão. De várias maneiras, eles ficam mais satisfeitos que outros que não podem ver.

Mas há um efeito colateral por conhecer a Trilha. Uma vez que seu curso seja revelado, não há racionalização ingênua ou pensamentos tolos. Aqueles expostos à Trilha raramente conscientemente escolhem ignorá-la, pois se o fizerem, eles podem se encontrar vagando de sua graciosa direção ao escuro abismo à frente. Alguns (como Fu Leng e Iuchiban) nunca retornam.

Batalha da Princesa Sol

(Como contada por Isawa Ryote, Mestre da Terra)

Quando o nevoeiro se levantou no vale, observei enquanto o exército Dragão vinha pelo terreno. O General de nosso exército disse, "Mantenham a posição. O nevoeiro

nos protegerá. Eles não podem nos ver, mas podemos vê-los. Preparem suas flechas assim que eu der a ordem. Preparem suas magias, shugenjas. A hora de vocês se aproxima." Tive a certeza de que olhava para mim quando disse isso. Podia sentir sua confiança. Uma força sobrenatural me tomou e as magias dentro de mim borbulhavam. Era tudo que eu podia fazer para conter as energias era ter a certeza que explodiria.

O Dragão se aproximou e temi que atacaria cedo demais, e os alertaria de nossa posição. Minha sensei ficou sobre nós e olhou para mim, com se soubesse. Ela olhou e parou com um olhar suave; um suave olhar pensativo que sempre encontrei em minha mente desde aquele dia, sempre que as energias parecem muitas para controlar. Mas sempre foram as pequenas coisas com minha sensei que faziam o aprendizado e o saber tão diferentes, e ainda assim tão parecidos.

Quando o nevoeiro começou a se dissipar, minha sensei, nosso General e tudo mais aglomerado nele, se tornaram o nevoeiro. As energias de milhares liberadas na névoa sobre a batalha e os shugenjas do Dragão lutavam contra o próprio ar, enquanto os bushis caíam perante os poderosos trovões e relâmpagos que varriam suas linhas despreparadas.

Eu era parte disso. Isawa Ryote. Agora, um mero sensei de numa pequena roda de crianças que algum dia se tornarão parte de um exército. E quando os digo como me senti, sei que não entendem. Então, meramente sorrio e dou a elas um olhar suave e pensativo, e sei que entendem.

Os Asako

"Quando me deixará, Asako?"
"Nunca, meu Lorde. Nunca."

— Céu da Noite Escurecida
Uma Peça de Isawa Moriheo

O Mon Asako

O *mon* dos Asako é composto por uma simples mão segurando uma pena. A pena termina em chamas, simbolizando a Fênix a quem a família serve; a pena é um símbolo de sua devoção como historiadores e guardiões da informação. Dizem que os Asako já usaram outro mon — com tons mais sinistros — mas se for verdade, então este mon foi perdido há muito tempo.

A família Asako é exceção a várias regras de Rokugan. Eles são enigmáticos como os *ise zumi* do Clã Dragão, ainda assim, sua empolgante filosofia imita os Ikoma do Leão. Eles são orgulhosos como qualquer Leão, ,ainda que não conscientemente oprimam ou critiquem qualquer um de fora de sua casa.

Suas origens estão inseparavelmente ligadas com as do bushidô moderno, envolvendo a chegada do Profeta e o sagrado conhecimento que trouxe com ele para Rokugan. A maior de todas as inovações que trouxe ao Império nascente foi um grande segredo passado às mãos de Asako por seu velho amigo Shiba — vários anos após sua morte.

A Vida de Asako

Lady Asako foi, em sua juventude, uma dos vários companheiros humanos de Shiba, o Kami da Fênix. Eles viajavam juntos e aprendiam muito um dos outros sobre amor e vida, perda e morte. Nesses dias, Asako se casou com Yogo, um grande shugenja, e eles caminhavam em Rokugan com orgulho nascido da amizade dos deuses.

Com a vinda dos exércitos negros de Fu Leng, porém, Shiba foi afogado por intrigas e guerra, e parecia que ela o perdia cada vez mais. Asako se contentava com aperfeiçoar seu ofício de cura e medicina. Pelos primeiros meses de guerra, ela viajou com os exércitos de Shiba, atendendo os feridos em batalha, tudo isso enquanto orando pelo fim da violência.

Ela perdeu seu amor por Yogo, que estava lutando em todo lugar contra os servos do Obscuro. Ela não desejava nada mais senão retornar à vida simples que conhecia antes. Yogo foi amaldiçoado por Fu Leng a trair aqueles a quem mais ama, e retornou para Kyuden Isawa como um homem corrompido.

Ele tentou desesperadamente quebrar o feitiço, mas nem mesmo o maior shugenja Isawa pôde reduzi-lo. Ele considerou o *seppuku*, mas no último momento foi interrompido pelo Escorpião, Bayushi. Com o conhecimento de que ele nunca amaria o Escorpião, e assim estaria seguro aos seus cuidados, ele se juntou a eles, e nunca mais voltou.

Ao ouvir do ato de seu marido, Asako ficou abalada. Ela retornou para a casa de seu filho, mas tudo tinha mudado. Ela estava amarga e sem esperanças para o futuro. Então Shiba retornou, oferecendo um lugar para começar de novo, entre amigos. Ele ofereceu sua casa a ela como se fosse dela, um acordo que ela aceitou com felicidade. Seu filho, Sagoten, estava menos disposto perdoar a maneira que seu pai deixou as coisas, porém. Ira e ressentimento o varreram como uma monção, e ele votou vingar o cruel abandono que ele sua mão sofreram.

Com o prosseguimento da guerra, Shiba foi ao Conselho para pedir sua ajuda, mas foi expressamente negada. "Estamos nos protegendo com a própria força que você proveu para nós, Shiba," disse Isawa, "e não sacrificaremos nossas vidas por sua causa."

A resposta de Shinsei foi simples e direta. “Você está salvando os corpos de seu povo, Isawa, mas ainda está sacrificando seus espíritos.” Isto serviu para fazê-lo ajudar, mas ele tinha uma condição para o acordo de se juntar aos Trovões nas Terras Sombrias; o filho de Asako, em seu *gempukku*, se casaria com a filha de Isawa. Assim, as casas da Fênix seriam unificadas.

Os Mistérios dos Asako

Superficialmente, a Academia *Henshin* parece ser um local de treinamento para bibliotecários e historiadores. Aqueles que eventualmente substituirão os curadores da Livraria Imperial em Gisei Toshi, e aqueles que servirão ao Império ao lado dos Ikoma, estudam aqui com *Michibiku* (vide caixa na pág. 43) e os verdadeiros Henshin. Todos eles passam pelo mesmo ensino (inicial), e adquirem o primeiro Mistério dentro dos corredores da Academia.

Mas aqui é onde a similaridade termina. Para o mundo externo, os Asako designam o curso de estudo da vida de um pupilo após sua graduação do Primeiro Nível de treinamento. Em seguida, toda sua informação é colhida por experiência, contemplação, meditação e prática. Isto levou à falsa sensação de que os Asako têm pouco uso real para apresentá-los aos conceitos mais que fundamentais...

... E isso é precisamente o que os Asako desejam. Nada pode ser mais perigoso à sua causa do que a descoberta de seu conhecimento, e a maneira mais fácil de proteger este conhecimento é convencer o mundo de que ele não existe.

Então, bem cedo na carreira de cada Asako, uma escolha é feita pelo *Fushihai* sobre como a orientação de um estudante se seguirá. Bibliotecários e historiadores, que não estejam prontos à Trilha, são enviados para continuarem seus desenvolvimentos em qualquer outro lugar, enquanto o restante é levado para baixo das asas de um sensei *Henshin*, que melhorará suas habilidades com O Dom.

Para aqueles de fora da família, tudo isso parece perfeitamente comum. Ninguém jamais questiona os Asako (salvo talvez os Isawa, que têm um rancor significativo por não terem sido escolhidos para guardar o conhecimento escondido de Shinsei), e raramente bibliotecários ou historiadores se preocupam com estrangeiros. O ardil funcionou pelas últimas centenas de anos, e os Asako não têm intenção de alterá-lo.

Finalmente, não há absolutamente ninguém — mesmo dentro da família — que não tenha alcançado o Nível de Escola Cinco (*Fushihai*) está ciente da existência da Trilha. Todos os Asako crêem haver apenas quatro Mistérios disponíveis para eles até o momento que os outros Mestres venham a eles e revelem a Trilha e sua majestade. Então, e só então, eles recebem permissão para estudá-la pelo que os Asako acreditam que ela realmente seja, e adquirem os segredos da imortalidade. Mesmo assim, tais candidatos são isolados da sociedade por três a cinco décadas antes que reintegrem a sociedade rokugani, para que possam vir a entender a importância de não revelarem O Dom para ninguém. Toda precaução cabível foi tomada para evitar que isso aconteça.

Assim, os Asako triunfam neste aspecto — ou assim crêem.

Percebendo o quanto a inimizade de Isawa por seu verdadeiro pai era violenta, mas não o que aconteceria com sua mãe no processo, Sagoten aceitou a oferta, e os preparativos para o casamento começaram. Entre esses planos estava o anúncio de uma grande obra-prima elemental a ser construída pelos melhores shugenjas no clã. O construto seria um testamento da união das gerações vindouras. Para mais informações sobre este item, vida ‘Último Desejo de Isawa’, descrito na pág. 67.

O Grande Segredo

Meses depois, Lady Doji veio às terras Isawa e pediu para que adivinhassem as localizações dos Trovões nas Terras Sombrias; eles não eram vistos ou ouvia-se deles desde que foram com Shinsei. Talvez menos preocupados com seu fundador do que os outros, concluíram os Isawa. Eles descobriram que apenas um ainda vivia, mas não podiam discernir quem.

Shiba se voluntariou a entrar nas Terras Sombrias e achar o Trovão sobrevivente e o que restava dos exércitos de Fu Leng. Ele recebeu a localização aproximada e desapareceu nas terras arrasadas. Por semanas, ele não retornou, e Doji e os Isawa presumiram o pior, até que um dia uma figura reapareceu mancando. Era Shosuro, e ela carregava doze escrituras negras e uma mão de obsidiana.

Com suas últimas palavras, Shosuro deu os itens aos samurais reunidos do lado de fora de Otosan Uchi, dizendo que eles eram a ruína do Filho Negro dos Céus. Ninguém nunca ouviu a história de seu resgate, como ela veio a escapar das Terras Sombrias, ou o destino final de Shiba por muitos anos.

Com Isawa morto, o trabalho no grande construto ficou mais lento, mas os arranjos finais continuavam. O recém-construído Oratório do Ki-Rin seria o local da cerimônia, , e emissários de todos os clãs estariam presentes. O casamento era chamado de ‘Último Desejo de Isawa’, pois foi anunciado em seu último momento público no Império.

Meras semanas após o casamento, um visitante inesperado apareceu para Asako, e a história que ele contou era de fato incrível. Shiba com seu espírito fundido com o de seu filho, Tsuzaki, falou para Asako de entrar nas Terras Sombrias à procura do último Trovão, e como ele veio a encontrar com Shosuro e com o santo Shinsei, como foram atacados por um dos últimos grandes generais Onis.

“A besta caiu sobre eles com brutalidade despreocupada,” ele disse numa voz entristecida. Asako podia se colocar numa cova, “e esta foi a única coisa que nos manteve vivos. Entrei na fenda, tentando defender os heróis com minha vida. Shosuro já estava gravemente ferida. Juntos, nos livramos do monstro, mas não antes que sofresse uma ferida mortal.

Em seguida, expressei dúvida de que retornaríamos para casa sem ajuda. Shinsei-*sama* falou comigo calmamente, sussurrando palavras de conforto e apoio. Ele me disse que Shosuro deveria retornar para o Império, e que eu a levaria.

“Ele continuou sussurrando para mim enquanto sangrava no chão da terra morta. Confiei nele, sabendo que ele tinha mais sabedoria que milhares de sábios perdidos. Mas havia mais... Muito mais...”

Asako estava confusa, tanto pela repentina aparição de seu amigo perdido quanto pela história que contava. “O que...? Como você está aqui?” Ela perguntou.

“Estou aqui pela graça de uma verdade que não afetará o mundo por muitos séculos. Era o que Shinsei me explicou, lá, nas Terras Escuras. Um grande segredo me levou para além da morte, e escolhi você para guardá-lo até que a humanidade esteja pronta.”

“Na compreendo,” respirou Asako, tonta e confusa ao mesmo tempo.

“Não tem que entender. Não ainda. Tudo que tem a fazer é ouvir, e se lembrar...”

Enquanto Shiba continuou a falar, ela se viu perdida em suas palavras, escorrendo por entre elas a um outro nível de compreensão, no qual ela estava privada das leis do universo além de qualquer coisa que qualquer humano já tivesse conhecido. Ela estava se tornando algo novo...

“Há conhecimentos que você ainda não percebe,” começou Shiba. “Caminhos perdidos à divindade que os humanos são negados pelo nascimento e sangue. Mas eles estão ligados a vocês e por isso são uma raça abençoada, destinados a caminhar o caminho da divindade com o tempo. Nos séculos à frente, vocês descobrirão que seu estado final do ser é bem mais do que imaginam.

“As Fortunas os favorecem. Mortais serão os campeões da próxima era. Seu dom é sua flexibilidade, e a habilidade de se adaptarem às mais difíceis circunstâncias. A natureza é uma obstrução engenhosa, e retarda o seu progresso. Há maiôs de enganá-La, porém, para passar por Seu atento olho, para trilhar os passos à próxima apoteose.”

Eles caminharam por toda a noite, escavando os mistérios e enigmas proibidos. Quando a manhã veio, Asako estava sozinha, e o espírito de sua família havia nascido.

O Novo Caminho

“Fortunas favorecem ao homem mortal.” — Shinsei

Asako tinha várias idéias de como passar os ensinamentos de Shiba aos outros. Ela pegou toda a informação que recebeu e a escreveu num código que ela mesma projetou, só compartilhando a cifra com os poucos indivíduos a quem ela também compartilhou a verdade. Eles planejaram re-projetar o código a cada geração para evitar exposição acidental (ou intencional) às palavras importantes. Eles então começaram a recrutar shugenjas para ajudá-los a pesquisar essas teorias.

Publicamente, porém, Asako e seus novos companheiros continuavam sua obra como curandeiros. Isso era tanto um trabalho de amor quanto uma medida de segurança, pois Asako realmente desejava curar as feridas de seus companheiros rokuganis. Com o conhecimento do destino do homem impulsionando sua paixão, ela rapidamente fez fama como operadora de milagres ou coisas do tipo. Aqueles que não sabiam o bastante achavam que ela havia aprendido muito da habilidade de fazer feitiços que seu marido, antes dele ir embora.

Em benefício de Shiba, o foco de sua nova família mudo para incluir do que mera cura dos corpos, porém. Eles também registravam a história, Shiba disse que esta era uma parte importante para a compreensão da condição humana, e que para alcançar este potencial, os humanos teriam que saber o que havia acontecido antes. “Assim como Shinsei revelou a mim, assim passarei a você,” ele disse a ela, agora conhecida entre a Fênix como a Grande Biblioteca de Gisei Toshi.

Assim, eles coletaram toda fábula que podiam achar, agarravam cada mito elusivo das bocas de viajantes reticentes, até seus tratados do passado podiam ser compilados. Eles formaram uma extensa biblioteca registrando não apenas a grande guerra com Fu Leng, mas também as centenas de lendas sobre os eventos antes dela, de quando os Kamis caminhavam sobre a terra. Tão impressionante os volumes que reuniram que o Imperador Hantei em pessoa dedicou uma parte da cidade à construção de uma imensa estrutura para abrigá-los.

Até hoje, não se sabe como os Isawa descobriram que os Asako receberam informação negada a eles, ou como eles sabiam que era de natureza mágica. Mas sua reação explosiva foi bem documentada. Eles exigiam a imediata liberação do conhecimento que Shiba havia entregue a Asako, e quando recusaram, exigiram que Asako e toda a sua família deixassem a cidade imediatamente.

Para o alívio dos envolvidos, o casamento foi cancelado, e os shugenjas encarregados da criação do presente mágico, ordenados a pararem seu trabalho. Ninguém fora da ordem jamais viu o presente, ou descobriu sua natureza. As poucas palavras ditas sobre ele relatam um sentimento de grandeza e a sensação de maestria elemental nunca abordada antes ou depois. Ele permanece escondido ao comando do Imperador.

A pedido de Shiba, um pequeno contingente de leais historiadores Asako permaneceu para cuidarem da gigantesca Biblioteca Imperial, ainda em construção. Como um concessão aos irados Isawa que controlavam a cidade, esses Asako nunca receberiam permissão de irem. Monges atenderiam suas necessidades, trazendo-os comida e suprimentos. Eles passaram suas vidas inteiras dentro dos empoeirados corredores da Biblioteca, nunca indo para o lado de fora novamente. Eventualmente, foi decidido que, para propósito de suas aposentadorias assim como substituições, eles receberiam permissão a serem transportados para fora dos muros da cidade por seus atendentes, e seus sucessores trazidos de volta. Mesmo assim, os pés de um Asako nunca receberam permissão para tocar o chão de Gisei Toshi desde o dia que os Asako desafiaram os Isawa.

Asako resolveu deixar a cidade com o resto e explorar novos territórios. Eles encontrariam um lugar seguro para continuar suas experiências aos limites existência humana. Além de Gisei Toshi, na mata a norte de Rokugan, os Asako se estabeleceram próximos ao Oratório Ki-Rin, onde o casamento entre o filho de Asako e a filha de Isawa ocorreria há alguns meses. Lá, eles fundaram um pequeno

vilarejo, e começaram a desenvolver a filosofia que guia a família até hoje. Eventualmente, eles também encontraram o local que eventualmente se tornaria Shiro Asako nas terras centrais da Fênix, assim como uma fortaleza secreta ao norte, chamada Doro Owari Mura (Vilarejo do Fim da Estrada).

Os Asako Hoje

A família Asako não sofreu grandes tribulações ou teve que superar desafios externos nos milhares de anos desde a guerra com Fu Leng. Eles tiveram dois benefícios que muitas outras famílias dos Clãs Maiores não tiveram: tempo para se desenvolverem independentemente e liberdade da interferência política que de outro modo teria paralisado seu crescimento.

Isso, junto à extraordinária informação que têm protegido desde que Shinsei caminhou entre os clãs, resultou numa solidez decidida. Os Asako são unidos a uma causa. Ainda que suas simples definições de prioridades tenham causado algumas certas divergências entre eles. Basicamente, ambas escolas do 'pensamento shinseísta' estão representadas nos Asako.

Há uma porção da família devotada a posteriores pesquisas do Segredo e suas complicações para toda a Rokugan. Eles desenvolvem métodos de treinamento para despertar as habilidades latentes que todo humano tem, e as incorporarem em práticas formais da escola. Eles incluem os membros dos Asako que se foram os mais 'iluminados', que viajaram mais longe pela Trilha, e que continuam explorações muito além do alcance de qualquer outro no mundo conhecido.

Isolados ao extremo, esses Asako aderem às doutrinas que os samurais mais velhos e aposentados seguem. Eles são distantes e é difícil ter uma resposta clara deles. Mas também são muito conhecedores, e assim podem fornecer grande sabedoria se compreendidos. Finalmente, eles também são o mais experientes na família, e assim os juízes do rígido sistema da escola. Eles decidem quem está ou não pronto para o próximo passo da Ascendência.

Há outra facção dentro dos Asako, porém. Notáveis e amigáveis, eles se dedicam ao desenvolvimento não apenas de si, mas de todos os rokuganis. Eles são os praticantes de baixo nível das habilidades místicas concedidas pelo controle do Segredo. Eles seguem o Caminho de Shinsei e preparam os 'clãs mais jovens' para um tempo em que se tornarão como os Asako: um passo mais próximos à divindade.

Juntos, os Asako cresceram quase tão distantes do resto da Fênix quanto as outras famílias uma da outra. Há pouca preocupação sobre a estrutura em todo lugar do clã, porém, e os Asako tomaram para si a responsabilidade de fazerem ao menos um mínimo esforço para manter a Fênix unida. Na verdade, eles passam mais tempo com as pessoas de outros clãs do que passam com os Isawa ou Shiba, mas a intenção está aí.

E neste tempo, isso é tudo que é necessário para fazer um mundo de diferença.

Os Asako percebem que suas crenças poderiam ser consideradas heresias, até mesmo blasfêmias pelos outros do Império. Eles estão guardando o segredo da própria mortalidade, e do além da imortalidade.

Eles são o topo da experiência humana. Os Asako já saltaram do 'o que eles são' para 'o que eles estão se tornando'. Eles vislumbraram os recursos espirituais que os permitem trabalhar corpos como um escultor faz com o barro. Eles mudam os atributos de uma pessoa à vontade, fazendo-a mais rápida, forte, saudável ou mais resistente a veneno ou fogo. Ou podem até mesmo fazerem-na mais lenta, fraca ou mais suscetível a doença ou fome. Fisicamente, pessoas são simplesmente um mutável composto para se moldar às suas vontades em intermináveis experimentos a respeito do destino de todo ser vivo.

Nenhum desses iniciados nos altos níveis de estudo morreram de causas naturais em trezentos anos, e quando um deles morre por violência, todos são diminuídos por isso. Um a menos a caminhar a Trilha dos Deuses. Em teoria, a vítima de tal atrocidade retornaria eventualmente, reencarnada como outro Asako, ainda que a família ainda nutra sentimentos ruins em relação aos perpetuadores. Os destinos daqueles que cometeram tal ato, mesmo que por ignorância, é dito ser ainda pior.

Apesar disto, os Asako permaneceram pragmáticos e otimistas sobre o futuro de Rokugan. Shinsei disse a Hantei que a palavra samurai significava 'servo'. Os Asako ainda dizem que todos os rokuganis são servos um do outro, e que devem se esforçar para proteger e criar um ao outro.

Eles ainda estão se esforçando.

A Escrita Asako

Todos os documentos criados pelos Asako estão escritos numa cifra cursiva que deve ser transcrita várias vezes antes que possa ser lida por alguém de fora da família (ou mesmo pelos baixos níveis dos próprios Asako). Adicionalmente, os Bibliotecários Imperiais desenvolvem uma nova cifra em várias camadas e transcrevem o texto original em cada geração para prevenir que os estrangeiros ganhem seus valiosos conhecimentos.

Isso foi desenvolvido pelos Asako e a primeira da família para assegurar O Dom e prevenir sua captura por aqueles de fora do clã. Eles não têm a magia para ajudá-los neste aspecto, e assim eles tiveram que cultivar avançadas técnicas de caligrafia para completar o feito. Hoje, este talento se tornou inato aos bibliotecários Asako, e serve como base para seu conhecimento escrito.

Capítulo 3: Personagem

Neste capítulo, você encontrará novas regras de criação para personagens do Clã Fênix, incluindo novas Vantagens, Desvantagens, Perícias e Escolas. E informações adicionais sobre os *Tensai* Isawa (especialistas elementais), e os enigmáticos *Ishiken* (shugenjas do Vácuo), e os *Henshins* Asako. Por fim, no fim deste capítulo é um conjunto de Tabelas de Descendência e Fortunas, que se concentram nos aspectos dos Fênix mais comumente encontrados.

Novas Perícias

(NT: As demais Perícias descritas aqui, no volume original — Cifra, Pesquisa, Feitiçaria — se encontram atualizadas para a 3ª Edição no livro básico da mesma, ou foram mudadas para Ênfases de outras Perícias.)

Medicina Avançada/Acupuntura (Percepção)

Esta não é uma perícia mágica, é a habilidade física de tratar ferimentos menores ou conceder alívio e cura de ferimentos e doenças comuns. Nem todas as doenças podem ser curadas com a aplicação desta perícia, nem todos os venenos podem ser revertidos, mas dá a chance ao usuário de determinar qual veneno ou doença afeta o paciente, e tratá-lo. Personagens com a Perícia Acupuntura podem usar sua habilidade com uma rolagem bem sucedida de Percepção + Medicina Avançada contra um NA 15 (ou menos, se os ferimentos não são graves, maiores se a ferida é traumática ou a doença é séria) para tratar um paciente com sucesso. Tais pacientes se curarão duas vezes mais rápido que o prazo normal. Pacientes podem ser tratados com esta Perícia uma vez por ferimento ou doença. Venenos podem ser determinados com um NA de 20 ou mais, e podem apenas serem tratados se o curandeiro também tem a Perícia Veneno ou Conhecimento: Venenos. Esta é uma Perícia de Criação (NT: Apesar de eu não concordar).

Novas Vantagens

(NT: As Vantagens Comum, Conhecimento Proibido, Ishiken-do, Ousado e Escolhido Pelos Oráculos estão atualizadas para a 3ª Edição no livro básico da mesma.)

Sintonia Elemental (6 Pontos)

Personagens com esta Vantagem têm um bônus para usar um dos elementos, em detrimento ao uso de outro. Um shugenja que seja 'alinhado' com um elemento é dito 'resistir' a outro. Terra e Ar se resistem, assim como Água e Fogo. Invocadores ganham um bônus de -5 de NA quando invocando qualquer feitiço de seu elemento alinhado. Porém, sofrem uma penalidade de +5 quando invocando feitiços de seu elemento resistido. Por exemplo, um personagem com Sintonia Elemental a Fogo ganha -5 a todos os NA's quando tentando utilizar esta forma de magia, mas +5 para todos os feitiços de Água. Este esquema de bônus/penalidade também se aplica para ataques mágicos contra o personagem. Se uma personagem alinhado à Terra está sendo atacado por Terra, seu NA de Acerto é considerado +5, enquanto se for alvejado por Ar, o NA é reduzido por 5.

Equipamento de Tensai Isawa

Kimono, Kit de Viagens, Bolsa de Manuscritos, Wakizashi, Tanto, 5 Kokus, Kit de Primeiros Socorros, 3 Manuscritos em branco. (NT: A Escola Tensai Isawa está atualizada no livro *The Four Winds*, da 3ª Edição)

Equipamento Henshin Asako

Kimono, Kit de Viagens, Wakizashi ou Bo, Tanto, 3 Kokus, Kit de Primeiros Socorros, Kit de Acupuntura, Pena e Tinta (NT: A Escola Henshin Asako está atualizada no livro *The Four Winds*, da 3ª Edição)

Equipamento Ishiken Isawa

Kimono, Kit de Viagens, Bolsa de Feitiços, Wakizashi, 5 Kokus, 5 Manuscritos em branco, 3 varas de incenso (NT: A Escola Ishiken Isawa é considerada uma extensão da Shugenja Isawa no livro *The Four Winds*, da 3ª Edição)

Convergência Elemental (6 Pontos) (Apenas Ishiken)

Diferentemente da uma Habilidade Inata, esta Vantagem permite que um mago do Vácuo use um feitiço de Vácuo por um número de vezes por dia igual ao seu Nível de Vácuo sem que ele conte para o total disponível de feitiços de Vácuo. Isto é conseguido por um dedicado regime de prática e aplicação constante, na qual o personagem estuda as complexidades *deste único método* e seus vários usos. Todo método de Vácuo pode resultar em centenas de efeitos possíveis, assim, este processo normalmente demora vários anos para ser completado, e apenas um feitiço de Vácuo pode ser considerado uma Habilidade Inata de Vácuo para qualquer personagem.

O domínio do feitiço de Vácuo não concede esta Vantagem — apenas o benefício padrão ao PJ de não precisar de um manuscrito para invocá-lo. Também, a Vantagem Comum Habilidade Inata (NT: Existente em edições anteriores) ainda podem ser compradas ou

adquiridas durante o jogo para feitiços de Vácuo; isso tem o mesmo efeito para eles como para feitiços comuns.

Novas Desvantagens

(NT: As Desvantagens Contrário, Maldição dos Kamis, Invejoso e Momoku se encontram atualizadas para a 3ª Edição no livro básico da mesma).

Loucura Iluminada (Apenas Shugenjas Fênix) (1, 3 ou 6 Pontos)

Similar à Desvantagem no *Caminho do Dragão*, este personagem tem uma forma de loucura permanente despertada por uma liberação descontrolada da energia dentro de sua alma. Para a Fênix, tais problemas podem ser resultado de um ritual terrivelmente mal sucedido, ou um feitiço invocado incorretamente. A loucura despertada pela posterior invocação é intimamente relacionada com o feitiço original que deu errado. Toda a vez em que sua loucura assume o controle, você acorda sem memória de suas ações. Toda loucura induzida por feitiço é diferente, mas todas são irrevogáveis. Tal personagem deve ser avisado: sua mente não é sua, e um dia, ela se virará contra você.

Quando o personagem é criado, escolha um elemento (ar, Fogo, Água ou Terra; você não pode escolher esta Desvantagem a menos que o personagem seja um Shugenja de Vácuo). Qualquer feitiço que o shugenja invoque deste elemento causaria o despertar da loucura do personagem. Uma Rolagem Simples de Vontade é necessária para que o personagem mantenha o controle. Quando invoca o feitiço, o NA para manter sua sanidade é 20. (O personagem recebe 1 ponto para um elemento, 3 para dois, e 6 se três elementos puderem disparar a rolagem)

Cada loucura de shugenja é única e personalizada. O jogador deve trabalhar os detalhes e efeitos conseqüentes com o MJ antes da campanha.

Esquecido (Apenas Clã Fênix) (4 Pontos)

Por alguma terrível razão, o personagem foi Esquecido pelo seu clã. O ritual do Esquecimento foi invocado nele, ele foi privado de toda habilidade mágica, conhecimentos de invocação e ritual. Ele nunca pode recuperar qualquer conhecimento de tais coisas. O personagem deve ser um não-shugenja, e nunca pode usar habilidades e itens mágicos que requeiram aptidão mágica.

Maldição Yogo (3 Pontos)

Membros da família Asako são intimamente ligados aos Yogo, uma família do Clã Escorpião. Apesar das duas famílias terem sido divididas desde o dia em que Yogo sofreu a maldição de Fu Leng durante a Primeira Guerra, alguns membros da família Asako ocasionalmente despertam esta terrível aflição. A maldição faz com que alguma ação, intencional ou não, traia a pessoa que você mais ama. Quanto mais você tenta evitá-la, mais dolorosa será a traição.

Shugenjas e Daisho

Shugenjas têm permissão de usarem uma wakizashi como símbolo de sua posição na casta samurai. Se um shugenja usa uma katana também, então ele demonstra que tem algum grau de perícia na arma de bushi. Se for desafiado a um duelo de iaijutsu, ele deve aceitar — e lutar por si próprio.

Shugenja Taryu-Jiai

Os bushis do Império Esmeralda provam seus valores e defendem sua Honra por uma demonstração pessoal de perícia: o duelo de iaijutsu. Mas e quanto aos shugenjas? É realmente raro ver um shugenja usando uma espada contra um bushi. É mais comum para os shugenjas terem uma luta terceirizada por sua Honra contra um bushi, e pagar pela vida do substituto com a sua. Mas há muito tempo, quando o Campeão de Esmeralda Kakita instituiu a tradição de duelar e a etiqueta que a orienta, Isawa Ujikki disse, "Mas Lorde Kakita, como podem aqueles que não se dedicam à espada defenderem sua honra?" Kakita não encontrou resposta, pois ele não entendia as tradições dos shugenjas. Ele passou várias noites em meditação e em discussão com Isawa Ujikki nobre os protocolos potenciais dos shugenjas duelarem entre si. O que se segue é o resultado de seus encontros, publicados no famoso manuscrito entitulado "Shugenja Taryu-Jiai".

Com o procedimento padrão para se iniciar um duelo de iaijutsu, o shugenja que deseja desafiar o outro deve primeiro obter a petição do daimyo desafiado. Então, o nobre senhor do desafiado deve aceitar em benefício do shugenja desafiado, e então o shugenja deve aceitar. Um processo realmente longo. Obviamente, um duelo espontâneo supera este processo, mas geralmente cabe aos daimyos dos combatentes. Além disso, como num duelo de iaijutsu, os dois combatentes podem conceder a vitória ao seu oponente antes que a disputa termine sem perda de face (Honra).

Basicamente, um duelo de shugenjas é uma demonstração de poder pelos combatentes, uma proclamação de suas habilidades de agitar e controlar a energia dos kamis de um elemento, e então projetar esta energia em seu oponente. Muito mais incrível de se testemunhar do que um duelo de espadas.

Procedimento do Duelo

1. O shugenja que inicia o duelo declara qual de seus Anéis Elementais usará. Então o shugenja desafiado declara sua escolha de elemento. Cada shugenja rola Anel Declarado + Nível de Escola, mantendo seus Anéis. O NA para esta rolagem é 5 x o Anel Declarado do oponente. Se

um duelista tem Aumentos Gratuitos em seu Elemento escolhido (ex.: como bônus de escola), aumente o NA de seu oponente em 5 para cada Aumento Gratuito. Se um Anel Declarado de um oponente é o elemento oposto ao do outro, ele rola e mantém um dado adicional.

Elemento	Elemento Oposto
Ar	Terra
Terra	Água
Água	Fogo
Fogo	Ar

2. Qualquer duelista que exceda seu NA causa Feridas em seu oponente igual à sua rolagem total de dados. O duelista que exceder seu NA por uma pequena margem causa Feridas em seu oponente iguais à quantidade excedida do NA. Se um duelista falhar em atingir ou exceder seu NA, ele sofre Feridas igual à quantidade pela qual falhou, juntamente com as Feridas causadas pelo outro oponente. Se ambos duelistas falharem, os dois causam dano e não podem invocar feitiços de seus Anéis Declarados dos elementos por um dia para cada cinco Feridas sofridas.

3. O shugenja que causou mais Feridas é considerado o vencedor; como num duelo de iaijutsu, é costume que seu oponente conceda neste ponto.

As Escolas de Feitiçaria

As Escolas de Magia que treinam os Isawa *Tensai* são localizadas nas terras da Fênix, de acordo com a preferência Isawa pelo isolamento e separatismo. Nos bosques Isawa, está localizada a Escola do Ar, entre árvores tremulantes e terreno completamente quieto. A Escola do Fogo, liderada por Isawa Tsuke, fica numa tremenda construção de pedra no alto da Montanha do Trovão Dormente. As Quedas do Pássaro de Fogo, o lendário rio que flui do Oratório de Uikku, é o local da Escola da Água, e a Escola da Terra é uma série de cavernas muito abaixo do Kyuden Isawa.

Cada uma das escolas é crida como tendo sido fundada por um Mestre do respectivo elemento, há muito tempo. Alguns ainda dizem que foram construídas pelos irmãos e irmãs do próprio Isawa, e que é certo de que Isawa Ouno, irmão do Trovão e primeiro Mestre da Terra ministrou aulas dentro das cavernas abaixo do palácio de seu irmão.

Dizem que havia um lugar onde o Mestre do Vácuo ensinava seus estudantes nos exatos e perigosos estudos da Magia do Vácuo, mas este antigo lugar teria sido destruído quando ele enlouqueceu, quase 300 anos atrás. Desde então, os Mestres que o seguiram escolhem poucos estudantes, e preferem treiná-los pessoalmente enquanto viajam por Rokugan. Por isso, dizem que os acólitos do Mestre do Vácuo seguem 'A Trilha do Andarilho' pelos estudantes dos outros Mestres.

Escola Tensai Isawa

(NT: Esta Escola se encontra atualizada para a 3ª Edição no livro *The Four Winds*, da mesma.)

Escola Ishiken Isawa (Vácuo)

(NT: Apesar de atualizada para a 3ª Edição, como dito anteriormente, esta Escola está listada aqui como fim de consulta às informações ambientais em relação ao Vácuo. Todas as informações sistêmicas da magia de Vácuo se encontram no livro básico da 3ª Edição.)

De todas as forças elementais a quem os shugenjas podem recorrer, a mais poderosa e a mais difícil de controlar é aquela que fica entre e se junta aos outros: o Vácuo. Cada um dos outros elementos (Terra, Ar, Fogo e Água) permitem aos shugenjas invocarem e direcionar suas forças elementais. Também, é comumente entendido que os magos em questão devem dominar os conceitos fundamentais apropriados, aprender os feitiços necessários, e se submeterem a certos riscos caso executem estes feitiços incorretamente.

O shugenja que estuda o Vácuo, porém, compreende que tudo no mundo contém *todos* os quatro elementos, mantidos juntos pela menos tangível essência: Vácuo. É como o silêncio entre notas de música, dando ritmo e forma ao todo. Para que o homem que entende a relação do Vácuo para com todas as outras coisas, e que tenha a habilidade inata de perceber pessoalmente esta relação, distância e forma se tornam insignificantes. Quando ele pratica a magia do Vácuo, ele não apenas se arrisca ao poder de sair de si ou causar danos físicos (e externos). Ele se arrisca a se perder inteiramente dentro da fonte do próprio poder, incapaz de reconhecer e distinguir entre os elementos e o que eles compõem. Para tal alma infeliz, o mundo se torna uma tela sem graça de cor fugaz, todas sangrando em si. Para sempre.

O Reino do Vácuo

Imagine o mundo que conhecemos como um corpo humano, que é 70% água. Agora imagine que todos os quatro elementos que os shugenjas em Rokugan estiveram estudando são apenas os 30% restantes: componentes de tudo — ossos, músculos, tecidos, tendões, cartilagens — mas apenas componentes. Água é o que conserva o corpo humano junto, define sua forma, e combina com todas as outras partes para fazer o trabalho completo. Nenhuma outra substância no corpo humano é mais importante para o funcionamento adequado. Assim é o Vácuo. Nenhum dos outros elementos, independente de seu poder puro, é capaz de existir dentro do mundo sem o apoio do Vácuo. Ele está em tudo, parte de tudo.

O Vácuo está em todo lugar, todo o tempo — de uma só vez.

Para os praticantes iniciantes desta arte, se abrir para o Vácuo é como ser pego por um grande rio, e ser empurrado por um jorro de coisas. Requer uma imensa quantidade de disciplina par se tirar da enxurrada. É por isso que quem pratica a magia do Vácuo tem pouco tempo par estudar qualquer outra coisa. Seu controle deve ser absoluto, ou se afogarão.

Uma vez que tenham dominado os preceitos fundamentais (natação), o que pode levar várias décadas para os iniciados menos adeptos, um aprendiz imediatamente começa a se especializar. Não existem magos fracos do Vácuo, ninguém pode realmente dizer ser competente em mais que algumas técnicas. Por isso todas as habilidades da magia de Vácuo são treinadas como escolas completas de pensamento, independente de fundamentos similares. Todas elas têm os mecanismos e três vezes o perigo de magia comum, e cuidado deve ser levado por todos — de fato, todo uso de todos.

Eles lentamente aprendem a se projetarem na sub corrente do mundo, e a reconhecerem e interceptarem o que achem lá. Eles devem saber como visualizar as coisas que sentem; simplesmente porque algo que pode ser percebido não concede entendimento do que ele é, o quão é importante e como tratá-lo com segurança. Eventualmente, eles também aprenderão a verdade definitiva — que a terra abaixo deles, o pássaro que voa sem ser ouvido, e a truta que nada no rio a milhas de distância, são parte deles como seus próprios pés, cabelos e mãos.

Este estágio de percepção é chamado de *Ishika*, ou ‘compreensão’.

Os Perigos do Vácuo

O Reino do Vácuo não foi feito para o homem. Isso é sabido muito bem. Se um mago do Vácuo passa muito tempo contemplando o Reino, ele encontra memórias de um mundo adjacente (seja dos elementos ou do reino físico) mais e mais confusos, até que *ele* se torna estranho à realidade, e o Vácuo similar. Ele é atraído a um falso contentamento lá, eventualmente eliminando todo desejo de sair.

No nível mais alto, shugenjas do Vácuo ficam completamente cientes, numa maneira periférica, do fluxo de energias ao redor deles. Grande parte do tempo, é como o baixo murmúrio de um rio próximo. Mas sem o treinamento dos Ishiken para ajudá-los, se torna um fluxo de dados sensoriais pelo qual a pessoa rapidamente será massacrada. Este estado foi a queda de mais de uma pessoa sensível ao Vácuo não treinada ou treinada inadequadamente.

O Aprendizado do Vácuo

Quando uma criança nasce com uma afinidade para o Vácuo, ela rapidamente chama a atenção dos *Ishikens* (Mestres) de Vácuo. É de fato tarefa de todos os Ishikens viventes ouvirem esses nascimentos pela corrente subliminar do Vácuo, avaliá-las uma vez que sejam localizadas, e determinar o curso apropriado para a ação. Crianças nascidas apenas com uma leve sensibilidade podem muito bem serem deixadas sozinhas. A habilidade pode se manifestar nelas como vagas sensações de que ‘algo está errado’ (ex.: senso de perigo) ou um especialmente forte laço a um ou mais indivíduos (como Laço Kármico — Vide a Vantagem no *L5R RPG*). Ou a habilidade pode nunca aparecer afinal.

Se uma criança possui mais que uma noção de consciência do Vácuo, o Ishiken deve então tomar uma decisão. Dependendo da força do talento, a disposição da criança e sua família, e vários outros fatores, o conselho decide erigir ou não “bloqueios” mágicos para impedir a sensibilidade da criança, ou levá-la como um iniciado (chamado *Ishi*). Esta decisão é feita durante os primeiros cinco a dez anos de vida da criança, tempo durante o qual ele é observado bem de perto pelo Ishiken (apesar de raramente com qualquer conhecimento de seu verdadeiro potencial).

A habilidade com o Vácuo se torna incrivelmente poderosa para se ignorar além deste ponto, já que crianças sem treino não terão como entender, sem ninguém que as ajude a entender seus sentidos adicionais. Na pior das hipóteses, eles podem se perder dentro do fluxo do Vácuo, atadas à realidade e incapazes de compreender o que estão vendo. No fim, esses shugenajs são raramente recuperados do choque; Ishikens tentando se manter em equilíbrio acabam apenas empurrando-se à loucura.

Adicionalmente, quanto mais cedo o treinamento começa, mais fácil será para absorvê-lo. Uma criança que seja apresentada a ele terá opiniões menos rígidas às lições, e assim elas demorarão menos tempo. Aqueles naturalmente sensíveis ao Quinto Anel provavelmente não sobreviverão até a maturidade completa, e mesmo que o façam, se beneficiariam mais do *seppuku* do que um treinamento posterior.

Os Primeiros Dias

Uma vez que seja determinado que uma criança deve ser treinada nas artes do Vácuo, um Mestre adequado deve ser encontrado. Normalmente, não é o *Ishiken* que descobriu a criança. Cada Mestre geralmente tem um aprendiz por vez, e normalmente não é conveniente, ou mesmo possível, ter outro. O primeiro Ishiken tipicamente será aquele a supervisionar a família, porém, explicando a eles a crítica necessidade de treinar seu filho para melhorar o poder que possui.

Os jovens adeptos passam grande parte de sua juventude vivendo e estudando com seus Mestres designados, que normalmente se tornam algo parecido a um parente distante. Eles normalmente não deixam o lado do Mestre pelos primeiros cinco anos de treinamento, dependendo do seu progresso pelos primeiros estágios de desenvolvimento. Depois disso, eles às vezes terão permissão para visitarem seus lares, mas nunca se aventurarão mais do que isso. Influências externas podem ser consideradas um fardo ao progresso da criança, a serem evitados a todo custo.

Os primeiros dias gastos com o professor gera a construção da confiança necessária, formando um íntimo laço entre os dois que normalmente se segue até suas sepulturas. Isso serve como a primeira 'âncora' que o estudante conhece no mundo, designada a ajudá-lo a manter o controle dos anos seguintes enquanto se aventura no Reino do Vácuo. Durante este tempo, o Mestre constrói 'abafadores' entre o estudante e o éter que está começando a conhecer, apenas baixando-os à medida que se torna convencido de que a habilidade da criança de agüentar o impacto da corrente do Vácuo em sua psique.

Ishi e Ishiken

Apesar de todo shugenja do Vácuo ser chamado de *Ishi*, apenas aqueles que conseguiram a verdadeira compreensão do elemento do Vácuo podem ser chamados de *Ishiken*.

Esta distinção é importante: ela denota a diferença entre um estudante e um Mestre.

Aqueles que se chamam de *Ishikens* devem tipicamente ter alcançado o quinto anel da compreensão, e só eles têm a autoridade de tutorar crianças que demonstrem talento nos mistérios do Vácuo.

Interpretando um Shugenja do Vácuo

Como todas as habilidades em *Lenda dos Cinco Anéis*, a magia de Vácuo pode ser dividida em duas partes distintas do desenvolvimento: habilidade e disciplina. Elas vagamente equivalem ao talento natural com a magia de Vácuo (representada no jogo como seu Anel de Vácuo), e o grau de treinamento que têm em seu uso (representado pelo seu Nível de Escola adquirido).

Ainda, feitiços de Vácuo e seus efeitos podem ser categorizados pelas três habilidades básicas que todo shugenja compartilha: Sentir, Comunicar e Invocar. Claro, desde o começo da carreira de um *Ishi*, eles são limitados a sentirem o Reino Intermediário. Mas à medida que progridem, eles se verão capazes de usarem-no para interagir com o mundo físico e com os outros (comunicando-se com eles), e mudar os outros, e o mundo ao redor deles (invocando Vácuo — pelo alvo).

Note que Ishikens podem usar magias comuns de shugenjas, sem restrições além de seus requerimentos iniciais (vide abaixo). Esses feitiços são adquiridos como o resultado de seus treinamentos de Vácuo, não como um caminho dedicado de estudo (ex.: descobertos ou recebidos durante o curso natural de seus treinamentos de Vácuo). Por isso tão poucos deles são ganhos ao longo da carreira do shugenja de Vácuo. Futuros feitiços podem ser adquiridos pelo Ishiken do mesmo jeito que qualquer outro shugenja.

Feitiços de Vácuo

É importante notar que apenas *Ishis* e *Ishikens* podem usar feitiços de Vácuo. Não há exceção a esta regra. Como dito antes, a magia de Vácuo requer dedicação absoluta, e nenhum outro interesse pode ser aproveitado pelos seus praticantes.

A magia de Vácuo segue o mesmo método de invocação como as outras magias (ex.: existem três passos: Sintonia, Foco e Liberação), mas há uma complicação. Ao invés de retirarem a energia do elemento de si mesmos, magos do Vácuo se aventuram dentro dele, e então manipulam-no onde está (mudando o Vácuo do *alvo*). Isto funciona do seguinte modo:

Passo Um: Sintonia

O shugenja passa para 'fora de si' (mentalmente e espiritualmente, pois os rokuganis os vêem como a mesma coisa neste aspecto), e localiza a porção do Vácuo com a qual deseja mexer. Esta jornada por si só pode ser perigosa, e muito do risco inato de se fazer magias de Vácuo é relacionado a isto, assim como os sintomas desses riscos.

Passo Dois: Foco

O *Ishi* se concentra, tanto para manter sua posição segura no Reino do Vácuo e para moldar o elemento do Vácuo no que desejam. Isso é o que causará o efeito desejado quando a liberação finalmente vier.

Passo Três: Liberação

Essencialmente, o mesmo para os *Ishi* quanto para os shugenjas típicos. Satisfeitos com o elemento moldado, eles o liberam para que tome lugar, para afetar o que quer que esteja 'ligado' ao alvo (entre os elementos dele). Obviamente, magos de Vácuo têm uma preocupação adicional neste estágio. Eles não podem conseguir a liberação total ou se arriscam a se perderem dentro do Reino, para nunca retornar.

Todas as magias do Vácuo são feitas com Anel de Vácuo + Nível de Escola, mantendo um número de dados igual ao Vácuo do invocador. Em todos os outros meios, mecânicos e metafísicos, a magia de Vácuo segue os padrões normais para invocação. Todos os feitiços de

Vácuo são escritos no mesmo formato, e seguem as mesmas regras.

Note que feitiços de Vácuo podem ser aprendidos a qualquer momento em que estejam acessíveis para o personagem em que ele seja capaz de invocá-los. Eles são organizados pelo Anel apenas para representar quando eles normalmente são aprendidos pelo Ishiken.

Os Anéis do Vácuo

A seguinte seção detalha o progresso de um shugenja do Vácuo 'comum', documentando quando tipicamente eles são apresentados a certas teorias, habilidades e feitiços. Tenha em mente, porém, que muitos shugenjas do Vácuo se desviam do caminho, aprendendo mais rápido que seus semelhantes e outros mais lentamente. Isso é esperado. O caos do Reino do Vácuo exige isso.

Mecanicamente, isso significa que qualquer feitiço que um shugenja posa invocar pode ser usado, independente do Nível de Escola atual do shugenja. Porém, achar um Ishiken que queira revelar os feitiços do Terceiro Anel para um aprendiz de Primeiro Nível seria quase impossível, pois muitos são relutantes em colocar seus estudantes em perigo incerto. No fim, a aquisição de qualquer feitiço de um Anel maior que o seu Nível de Escola deve ser uma fonte de uma aventura sua, ou algo igualmente significante.

Ishikens em Rokugan

Shugenjas do Vácuo são relativamente raros no Clã Fênix, e certamente em Rokugan como um todo. Em geral, as manifestações de suas magias são menos impressionantes que as de seus irmãos shugenjas. Mas para aqueles que entendem a natureza de suas habilidades, eles são bem-vindos por suas perspicácias e compreensão, sem mencionar a boa sorte que normalmente trazem.

Muitos recusam posições na corte entre os magistrados, preferindo ficarem em lugares isolados que os permitem a solidão que exigem. Mesmo depois do tempo com os Ishikens, eles são normalmente consumidos por uma urgente necessidade de experimentarem mais e mais do Reino do Vácuo. Normalmente, este efeito sobre eles tem sido chamado como obsessão, ou dependência. Independente disso, isso os dá pouco tempo para socialização ou conflitos mesquinhos do mundo físico.

Beru Saishome
O Primeiro Anel do Vácuo

Quando o professor acha que o elo entre a criança e o Vácuo é forte o bastante, as lições começam no Primeiro Anel, ou Beru Saishome. Ele consiste em concentrar seus sentidos latentes, primeiro ensinando a esquecer o que sabem sobre o mundo. Eles meditam num lugar muito quieto por horas ou mesmo dias a finco (cada Mestre tem uma sala especialmente preparada para este tipo de atividade), gradualmente derrubando as barreiras remanescentes que o Mestre colocou.

Durante este tempo, o aprendiz é cuidadosamente monitorado por sinais de confusão, demência, euforia ou loucura. Todos esses são resultados comuns da prolongada exposição ao novo mundo; para o aluno, é como ser atirado num lugar onde as leis da física se foram. Ele deve aprender a se acostumar com a visão destorcida, retornar em segurança, e se reajustar em seguida. Seu ativo treinamento começa cedo no dia em que ele seja capaz de completar esta primeira tarefa com um grau de regularidade.

Aplicação precoce do Vácuo pode ser perigoso. O shugenja aprendiz é ciente do segundo mundo, mas tem pouca ou nenhuma habilidade com ele. Mesmo que magos do Vácuo sejam treinados pelo hábito, as imagens elementais a que são expostos são muito fortes, e podem confundir ou desorientar a mente ou espírito fracos. Personagens de jogadores aprendendo este Anel podem tentar perceber coisas simples, como o nível de pulsação dos outros, a velocidade em que os outros se movem, ou o clima ao redor do vilarejo, mas não muito mais que isso.

Neste estágio, eles essencialmente deixam seus corpos mentalmente, passando pelo Reino do Vácuo, mas apenas se aventuram o quão longe seus Ishikens acham que podem. Até que tenham se provado (e quase nunca antes de alcançar o Segundo Anel), a âncora continua como sua linha vital ao mundo onde nasceram.

Nos níveis iniciais de treinamento, feitiços de Vácuo se concentram em sentir coisas pela teia do Vácuo. Ao entender os elementos básicos que constroem as cosias, *Ishis* podem, em tese, se tornarem um com outro objeto ou indivíduo. Isso permite que eles reúnam informação similarmente ao meio que outros shugenjas usam para falar com os kamis de vários objetos e fazer perguntas.

(NT: Os feitiços de Vácuo listados em cada um dos Anéis do Vácuo — e mais alguns — estão atualizados no livro básico da 3ª Edição).

A Frágil Essência do Vácuo

Uma certeza absoluta sobre a magia de Vácuo é sua potencial imprevisibilidade. Houve casos notados em que indivíduos intensamente sensíveis experimentaram uma repentina "regressão" na força de suas habilidades, mesmo que tenham mostrado incrível talento natural em suas juventudes. Similarmente, shugenjas que demonstrem apenas habilidades moderadas desfrutaram de abruptas variações de poder, normalmente com trágicos resultados. Em ao menos alguns casos, isso ocorreu em adultos que foram bloqueados cedo na vida e procuraram outros estudos. O aumento de poder superou os bloqueios, ou os matando, ou deixando-os loucos.

Beru Daidome
O Segundo Anel do Vácuo

Para um *Ishi* olhar no Vácuo pela primeira vez, é como se tivessem tirado uma máscara do mundo. O concreto fluxo entre as coisas escorre, deixando apenas os elementos puros que as constroem. Terra, Ar, Água e Fogo se movem em volta de cada um deles numa dança perpétua. Eles tomam a forma fora da casca que os segura suspensos no tempo e espaço. Esta casca, o espaço entre as coisas, é o Vácuo, e ele é apresentado para o Ishi neste estágio solenemente através de sua ausência. Tudo mais, todos os elementos que o estudante deve conhecer se querem reconhecer o que não está entre eles, é visto como um jorro de energia em cor intensa.

Com a ajuda de sua âncora (o Ishiken) o estudante aprende a se retirar do concreto, substituindo a 'máscara' para que possa ver o mundo como uma entidade sólida novamente. A mudança de perspectiva depois desta primeira jornada é permanente. Ter visto uma vez o fluxo da natureza as coisas, nada mais se torna seguro ou certo para o estudante novamente.

Depois disso, o estudando pode ir mais longe e se aventurar em todo o substrato elemental. Ele aprende a ver seu lugar no esquema das coisas. Ele, como todos os outros, é feito de elementos puros mantidos juntos pelo Vácuo. O fogo é que compõe o aluno é o mesmo fogo que queima numa explosão mágica, ou ajuda a construir o aspecto físico do Palácio Imperial. A água que é parte do aluno é a mesma água que flui no mar, ou pelo céu como nevoeiro.

Uma vez que reconheça isto, a distância se torna algo de pouca importância. Eles aumentam seu grau de visão no Reino do Vácuo a um nível que permite a percepção dos elementos puros em mais e mais locais remotos. Isso pode ser extremamente útil para os propósitos de descobrir que feitiço está sendo invocado em determinado momento, quantas pessoas estão numa casa a quilômetros dali, ou mesmo o que um goblin está sentindo além da Muralha Kaiu.

(NT: Os feitiços de Vácuo listados em cada um dos Anéis do Vácuo — e mais alguns — estão atualizados no livro básico da 3ª Edição).

Beru Sandanme
O Terceiro Anel do Vácuo

O próximo passo é aprender a sobrepor as imagens reconhecíveis das coisas sobre os elementos puros, que vagamente lembram uma imagem fragmentada por um quebra-cabeça vendado. Há um perigo, especialmente para o iniciante, de ser pego no mundo disforme do Vácuo. A experiência pode ser muito tranqüilizante, uma sensação de adequação definitiva, mas requer uma grande quantidade de disciplina para retornar ao estado de isolamento comparativo. Veja a caixa 'Perigos do Vácuo' (pág. 39) para mais detalhes.

Uma vez que o *Ishi* tenha dominado a atividade conjunta de sentir tanto a verdadeira natureza das coisas quanto a imagem concreta e mundana das coisas juntas, ele pode começar a perceber coisas nas duas camadas, ou então, sob longas distâncias. Isso pode ser usado para identificar um assassino quando está cometendo um crime em algum lugar do castelo, revelar uma mentira ou omissão bem contada, ou afetar o Vácuo alheio, fazendo com que vejam isso como dificuldade e castigo ou boa sorte e intervenção ativa das Fortunas.

Subitamente mudar o caminho no qual flui o Vácuo pelos outros é uma grande parte do treinamento do Anel. Ishis que tenham dominado o anel podem reduzi-lo, desconectando os outros dos elementos de que são compostos, ou abrir uma enxurrada, permitindo-os momentos de 'divina inspiração' ou karmas memoráveis.

(NT: Os feitiços de Vácuo listados em cada um dos Anéis do Vácuo — e mais alguns — estão atualizados no livro básico da 3ª Edição).

Beru Yonbanme
Quarto Anel do Vácuo

Finalmente, o estudante aprende a permanentemente remover as barreiras que seus Mestres construíram, confiando em sua própria disciplina como defesa, recorrendo a si para impedir as distrações do resto do mundo. Esta progressão está para o Terceiro Anel de modo semelhante a como o Segundo está para o Primeiro — mais um rito de passagem e refinamento de aplicação que um novo nível de aprendizado.

Ishis deste Anel agora podem afetar os outros e o mundo ao seu redor a um grau maior, e normalmente sem permissão. Eles podem forçosamente roubar o Vácuo alheio, ou mudar seus outros atributos por ele. Eles podem alterar eventos enquanto ocorrem, ou mudar o futuro.

Ainda assim, os perigos são maiores também. Tal uso específico do Elemento do Vácuo pode resultar em desastre. O Ishi pode ver seu próprio Vácuo escapando, ou do vácuo fluindo pelas outras pessoas completamente estático e imóvel. Os eventos podem ocorrer em meios completamente inesperados. O destino é um inimigo perigoso.

(NT: Os feitiços de Vácuo listados em cada um dos Anéis do Vácuo — e mais alguns — estão atualizados no livro básico da 3ª Edição).

O Ciclo Vital dos Henshins

Qualquer Asako pode optar a entrar na Academia Henshin, mesmo que muito poucos se formem ao Quarto Mistério, que dirá ao Mistério do Destino. Isso é porque o progresso de cada Asako é monitorado pelo seu sensei e, acima disso, o *Fushihai*. Toda ação feita e falada por um Asako não serve mais do que para definir o seu papel — não apenas dentro da família, mas pelo resto de suas vidas.

É por isto que os Asako têm tanto cuidado sobre o que dizem e o que fazem. Eles cuidadosamente consideram toda opção antes de agirem, meio confiantes e meio temerosos do resultado de cada decisão. Os Asako acreditam que são o topo da existência humana — que qualquer outro rokugani está destinado a reencarnar dentro da família Asako eventualmente (quando avançaram o bastante dentro da Trilha). Assim, cometer um engano e perder terreno neste estágio é extremamente crítico, e muito indesejável.

Caso um Asako não seja escolhido pelo *Fushihai* para integrar os Bibliotecários Imperiais na Cidade do Sacrifício ou se juntar aos Ikoma como Historiadores Imperiais, eles progredirão um caminho de desenvolvimento que irá (espera-se) resultar em suas imortalidades com o tempo. O curso é vagamente este:

Nascimento: Todos os Asako acreditam que são os espíritos de Asako perdidos reencarnados para outra tentativa ou membros de outros clãs que avançaram para se tornarem Asako.

Mayushi: Este é o nome para todos os Asako de Níveis Um a Quatro. Isso significa não-desenvolvidos, pois ainda têm que se provarem dignos do entendimento do Dom. Note também que este é o tempo em que muitos são escolhidos para deixarem a Trilha e se tornarem historiadores ou Michibiku (vide caixa).

Fushihai: Este é o Nível Cinco, o Mistério do Destino e o estágio final pelo qual todo Asako passa antes de se tornarem Fortunas (ou assim acreditam). Neste ponto, eles se tornarão imortais, e não morrerão até que alcancem a apoteose.

Apoteose: O Asako se tonra uma Fortuna Menor (ou assim eles crêem).

Beru Gandome
Quinto Anel do Vácuo

O Quarto Anel do Vácuo é considerado por quase todos os *Ishi* o estágio final de desenvolvimento, pois apesar de um Quinto Anel existir, ele é inteiramente limitados aos *Ishikens*, que fizeram sua missão para unificar suas visões dos dois mundos.apenas eles caminham o Reino do Vácuo sem problemas.

Acredita-se que Ishikens tenham habilidades muito além das de qualquer Ishi, incluindo o furto completo do Vácuo alheio. Esta experiência não tem sido testemunhada por qualquer um que fale abertamente ela, mas histórias têm se espalhado daqueles 'desvendados' pela vontade dos Ishikens. Outros contos incluem uma forma de 'comunicação' com o alvo, no qual as estranhas e terríveis visões do Reino do Vácuo — como visto pelos Ishikens — são reveladas em toda sua indomável fúria para os outros. Ao invés disso, morte ou loucura irreparável é tudo o que resta.

(NT: Os feitiços de Vácuo listados em cada um dos Anéis do Vácuo — e mais alguns — estão atualizados no livro básico da 3ª Edição).

A Academia de Henshins Asako

(NT: Esta Escola se encontra atualizada para a 3ª Edição no livro básico da mesma.)

Academia de Henshins Asako: Os Michibiku

O Fushihai normalmente escolhe certos alunos para deixar a Academia e continuar seus trabalhos para a família e guiar o resto do Império. Esses Henshins recebem +1 Atenção ao invés do +1 Vontade habitual, para representar seu treinamento com perícias sociais. Eles completam o primeiro nível de treinamento com os Henshins comuns, mas trilham um caminho diferente.

Esses pupilos, doravante conhecidos como Michibiku, fazem seus próprios caminhos por Rokugan, apenas retornando para completar seus treinamentos ao fim do estudo do Nível. Diferentemente dos Bibliotecários ou Historiadores Imperiais, esses Asako podem continuar seu treinamento na Escola Henshin, mas devem fazê-lo assim a partir de agora.

Os Michibiku representam o grosso dos Asako dos Níveis Dois a Quatro, que é a razão pela qual ninguém percebe que a Academia tenha mais de um Nível de estudo. Eles viajam as regiões de todos os clãs, doutrinando as pessoas que conhecem. Espera-se que demonstrem como agir, como tratar os outros e como acreditar, para que possam um dia nascer entre os Asako e embarcarem pela jornada final em suas Trilhas como humanos.

Os Michibiku aprenderam a não revelar suas verdadeiras intenções para o mundo externo, para pessoas que reagem mal aos seus ensinos retóricos, especialmente aqueles de outros clãs. Ao invés disso, eles se contentam em se mover entre as massas, ajudando ou dando conselhos onde podem, e nunca interferindo se acham que darão motivos à já ignóbil reputação que sua família conseguiu.

Dentre as facções dos Asako, esta tem um potencial maior para interpretação. Mestres de Jogo são encorajados para direcionar os personagens de seus jogadores Asako para este ramo.

Tabelas de Descendência

Durante a criação do personagem, cada jogador tem o privilégio de rolar sobre estas tabelas com custo — uma vez. Até duas rolagens podem ser feitas, ao custo de um Ponto de Personagem cada. Seja avisado, porém! Pois enquanto a Mística Fênix pode permitir uma jornada em seu reino sem perigos, eles quase certamente não permitirão outra... Ou irão? Comece na Tabela de Descendência 1.

Tabela de Descendência 1: A Mística Fênix

Nesta e nas seguintes tabelas, o ancestral afetado deve ser aceito pelo jogador e pelo Mestre de Jogo.

Rolagem	***Resultado***
1:	Passado Distinto. Role na Tabela de Descendência 2.
2-4:	Passado Indistinto. Sem benefícios ou penalidades.
5-6:	Passado Desonrado. Role na Tabela de Descendência 3.
7-9:	Bênção Mista. Role na Tabela de Descendência 4.
0:	Conhecimento Proibido. Role na Tabela de Descendência 5

Tabela de Descendência 2: Passado Distinto

Às vezes, heróis nascem nas cinzas de grandes eventos. Outras vezes, eles nascem sozinhos...

Rolagem	***Resultado***
1	Sangue Místico. O sangue de um ancestral original corre em suas veias. Ganhe 3 de Perspicácia, e você pode comprar qualquer ancestral pela metade de PP.
2	Magia orgulhosa. Um ancestral Isawa abateu dúzias de shugenjas rivais em duelos mágicos. Ganhe 4 Pontos de Honra ou uma Habilidade Inata (escolha do PJ).
3	Sem Medo. Um ancestral foi famoso por escapar da morte. Ganhe a Vantagem Ousado.
4	Iluminação. Um de seus ancestrais foi um Asako *Michibiku*, e viajou pelo Império cultivando os clãs mais jovens. Se Asako, ganhe 5 de Honra. Se Isawa, perca 5. Se Shiba, não há benefício ou perda.
5:	Sangue do Kami. Um ancestral foi descoberto como sendo o Campeão Shiba da geração. Ganhe 1 Nível de Glória e a espada que carregava (katana de Excelente Qualidade).
6	Último Esforço. Um de seus ancestrais morreu defendendo o Império Esmeralda dos *gaijins*. Ganhe um favor Imperial. Ele pode ser invocado à discrição do PJ, mas só pode ser usado uma vez.
7	Mestre do Vácuo. Seu ancestral ensinou alguns dos maiores aprendizes do Vácuo da história. Você pode ter a Vantagem *Ishiken-do* de graça, se desejar. Se não, ganhe 3 Pontos de Honra.
8	Mestre Elemental. A famosa Tumba de Iuchiban foi construída com a ajuda de um ancestral seu, um mestre Elemental. Ganhe 5 Pontos de Glória e Honra, e 1 Nível em Engenharia.
9	Decifrador. Um de seus ancestrais foi um Asako numa grande Biblioteca dos Isawa, e passou várias horas estudando línguas antigas. Ganhe 1 Nível na Perícia Caligrafia e a Ênfase Cifra que for conveniente.
0	Um de seus ancestrais conseguiu prevenir uma batalha que desnecessariamente teria custado a vida de centenas. Ganhe 3 Pontos de Honra e a Vantagem Voz.

Tabela de Descendência 3: Passado Desonrado

Traidores podem se originar de uma mente impura ou de um espírito maculado, ou de nada mais que incapacidade de guardar um segredo...

Rolagem ***Resultado***

1 Esquecido! Parte de um grupo dedicou-se à livre distribuição do conhecimento mágico, um de seus ancestrais traiu os segredos da Fênix aos shugenjas de outros clãs. Ele foi prontamente exilado dos Isawa. Ganhe a Desvantagem Exilado, mas não pontos por ela.

2 Exilado! Você possui aparência estranha e pele escura. Em seu nascimento, foi descoberto que sua mãe estava tendo um romance com alguém que "não era de Rokugan". Logo depois, sua mão fugiu para as montanhas ao norte e seu pai cometeu *seppuku*. Você agora é um Ronin de Clã, e terá que achar outra escola para avançar além do Nível Um.

3 Tentado! Um famoso shugenja em sua linhagem foi seduzido uma carismática porém insana colega que acreditava poder capturar e dominar a força de um dos sete Kamis originais. Isso fez com que ele não fosse nada mais do que um componente material no ritual, e quando foi retirado das ruínas da fortaleza da louca pelos Magistrados Imperiais, pouco restava do homem que outrora foi. Ganha Desvantagem Fraco (Atributo à escola do PJ), e perca 3 Pontos de Honra e Glória.

4 Lábios Soltos! Um cortesão em sua linhagem insultou o Imperador certa vez. Ganhe a Desvantagem Contrário, mas não pontos por ela.

5 Decaído! Seu ancestral Shiba falhou em proteger seu protegido sem batalha. Perca 3 Pontos de Honra e ganhe uma Desvantagem Assombrado (1 Ponto) (com o shugenja morto), mas não pontos por ela.

6 Canalha! As cortes de Otosan Uchi foram abaladas com o escândalo durante a época de seu ancestral, um notável — e extremamente sortudo — shugenja que usou seu talento como mulherengo, trapaceiro e manipulador cruel. Ganhe 6 Pontos em Sorte e 2 Níveis na Desvantagem Luxúria, mas não pontos por ela.

7 Imprudência! Bushis em sua família assassinaram um Fushihai por vingança ou por algum motivo pífio. Mesmo tendo cometido *seppuku* em seguida, as Fortunas têm ignorado sua família desde então. Ganhe a Desvantagem Momoku, mas não pontos por ela.

8 Corrompido! Seu ancestral foi um Isawa dedicado a descobrir a verdade por trás das magias negras consideradas 'impuras'. Ele foi seduzido pela própria obsessão. Ganhe 1-3 Níveis em Conhecimento (*Maho-tsukai*) ou Pesquisa — Escolha do PJ — e um número igual em Mácula das Terras Sombrias.

9 Traidor Imperial! Séculos atrás, um de seus ancestrais se associou a um general oni, conspirando para trazer a Muralha Kaiu abaixo. Ele enviou informações vitais às Terras sombrias, então foi para lá pessoalmente. Ele pode ainda estar lá, em algum lugar... Perca 1 Nível de Honra e ganhe a Desvantagem Influenciado (destruí-lo), mas não pontos por ela.

0 Conhecimento Perdido! Devido à tolice de seu ancestral, informações importantes (o formato de uma antiga tumba, segredos da Trilha do Homem, etc.) foram perdidos — provavelmente para sempre. Você deve fazer de sua missão encontrá-los. Perca 1 Nível de Honra (que retorna quando a informação for encontrada), e ganhe a Desvantagem de 4 Pontos: Obrigação, mas não pontos por ela.

Tabela de Descendência 4 Bênçãos Mistas

O eterno ciclo da vida e da morte, conhecimento e ignorância, iluminação e corrupção interminável continua; com o bem, sempre deve vir o mal...

Rolagem ***Resultado***

1 Segredos Negros. Seu ancestral teve contatos com Conhecimentos Proibidos. Role na Tabela de Descendência 5.

2 Enlace Ilícito. Alguns dizem que a eterna rivalidade do Clã Fênix é levada às crianças de cada geração, e que nunca haverá paz entre elas. Alguns dos mesmos dizem que o amor de seu ancestral por alguém de outra família era errado. Todos dizem que você é insano por amar alguém de sua própria linhagem. Ganhe a Vantagem Laço Kármico com alguém de outra família da Fênix.

3 Obcecado. Seu ancestral era constantemente superado em algo, e isso custou à sua família as suas terras. Você tem certeza de que pode melhorar o passado. Escolha uma de suas Perícias e some 1 Nível a ela; ganhe a Desvantagem Invejoso com esta Perícia, mas não pontos por ela.

4 Irrelevante. Um de seus ancestrais passou a vida inteira sem ser notado, e as pessoas lhe dizem que você parece e age como ele. Ganhe a Vantagem Discreto e perca 1 Ponto de Glória.

5 Restos. Um de seu ancestral matou alguém importante num duelo. Se Shiba, ganhe 3 Pontos de Honra. Se Isawa, ganhe 1 feitiço extra (à escolha do PJ, qualquer elemento). Se Asako, ganhe 2 Perspicácia. Todas as famílias ganham a Desvantagem Inimigo Jurado com o clã adequado também, mas não pontos por ela.

6 Barganha Maculada. Seu ancestral invocou um oni, e foi consumido por ele. Ele ainda deve se lembrar quem foi, porém, pois as lendas da família dizem que ele retorna periodicamente para proteger seus descendentes — por um preço. A qualquer momento, o PJ pode invocar o oni por ajuda (uma vez), mas em seguida deve retribuir uma Obrigação a ele (a ser determinada pelo MJ).

7 Culto Arruinado. Um de seus ancestrais era parte de uma seita devotada a aprender melhores meios de curar as pessoas. Infelizmente, eles foram amaldiçoados. Ganhe 2 Níveis em Medicina Avançada/Acupuntura e a Desvantagem Ferida Permanente, mas não pontos por ela.

8 Infiltrador. Um de seus ancestrais passou algum tempo nas escolas de outro clã para roubar seus segredos. Infelizmente, ele nunca voltou, e levantaram uma série de eventos pelos quais você é responsável. Ganhe a Vantagem Escola Diferente e 5 Pontos de Honra (à escolha do MJ) e Dependente (4 Pontos) do clã apropriado.

9 Outro Chamado. Seu ancestral ignorou seu dever ao clã e se tornou o que sempre desejou ser: um Magistrado Imperial. Apesar de seu clã não ter ficado feliz, os Magistrados nunca esqueceram sua dedicação. Ganhe a Vantagem Má Reputação, mas não pontos por ela; também ganhe a Vantagem Amigo Verdadeiro (NT: Aliado 5 Pontos na 3ª Edição).

0 Mensagem dos Deuses. Um ancestral sumiu nas montanhas depois de um mês, retornando com o que dizia ser uma mensagem dos deuses. Ganhe 3 Níveis em qualquer Perícia de Conhecimento, mas também receba uma Obrigação de 4 Pontos (à escolha do MJ).

Tabela de Descendência 5: Conhecimento Proibido

Ou você ou um de seus ancestrais esbarrou em algo que não deveria ter descoberto (como indicado na tabela que lhe trouxe aqui). Nesta tabela, "procurador" se refere à pessoa principal (você ou seu ancestral). Se Asako, some 3 à rolagem. Se Isawa, subtraia 3. Se Shiba, apenas role.

Rolagem	***Resultado***
-2	O procurador esbarrou numa cena de batalha brutal, e uma das vítimas era um Asako. Sobre o seu corpo estava um manuscrito escrito numa antiga cifra. Agora você tem o manuscrito. Se conseguir levá-lo aos Mestres Isawa, ganhe 1 Nível de Glória e a Desvantagem Inimigo Jurado (6 pontos; toda a família Asako), mas não pontos por ela.
-1	O procurador foi alvo dos bizarros experimentos elementais de seu sensei. Ganhe a Vantagem Sintonia Elemental (escolhido pelo PJ).
0	Descoberto um elixir de poder que dá ao procurador uma habilidade especial com os espíritos elementais. Infelizmente, há apenas uma quantidade limitada dele. Ganhe 1 Nível em Feitiçaria e a Desvantagem Compulsão (com o elixir), mas não pontos por ela.
2	O procurador mexeu com artes negras com sucesso. Se shugenja, ganhe um feitiço *maho* (projeto pelo jogador ou MJ). Se bushi, ganhe uma arma encantada (pelo feitiço Aço Imortal), que abriga um Oni menor que gosta de falar em todas as horas erradas.
2	Experimentos problemáticos com feitiços de cura deram terrivelmente errado. Ganhe a Vantagem Cura Rápida e a Desvantagem Ferida Permanente, mas não pontos por ela. Esta ferida nunca pode ser curada.
3	O procurador acidentalmente passou pelo reino dos *kamis* durante um ritual errado. Quando voltou, minutos depois, ele trouxe algo com ele. Ganhe um Ponto de Vácuo adicional para gastar em cada história (ex.: Se você tem Vácuo 3, você tem 4 Pontos por história), mas sempre que o último é usado (ex.: Todos os seus Pontos de Vácuo são usados numa história), faça uma simples rolagem de Vácuo vs. NA 15 ou perca seu controle (seu MJ interpreta seu personagem) pelo seu Vácuo em horas.
4	Um *Ishiken* abriu um portal no Reino do Vácuo, e arrastou seu ancestral para ele. Ganhe 2 Níveis em Conhecimento (Vácuo) e Shintao, com uma Fobia de 4 Pontos (magia).
5	Extensas investigações do conhecimento negro arcano resultaram numa má condição nervosa ao procurador. Ganhe 3 Níveis em qualquer Conhecimento mágico, assim como a Desvantagem Epilepsia, mas não pontos por ela. Infelizmente para você, qualquer feitiço com um NA maior que 15 é considerado 'stress'.
6	Fama e fortuna foram garantidas às práticas impuras do procurador. Ganhe as Vantagens em um Nível: Riqueza ou Posição Social, mas também a Desvantagem Segredo Sombrio. Use seus recursos bem...
7	O procurador ou guardou ou esbarrou num antigo presente de casamento destinado à primeira união Isawa-Asako, guardado pelos Shiba. Procurando em suas incríveis profundezas, ele ou ela foi mudado para sempre. Se Isawa, ganhe mais um feitiço. Se Shiba, ganhe um Nível em sua arma primária. Se Asako seu Nível de Escola é considerado um a mais quando usando as habilidades de Nível que possui. Claramente, sempre que você usá-los, você sente os elementos à sua volta lhe observando. Provavelmente não é nada; ignore-os, e eles irão embora...
8	Enquanto procurava por uma caverna atrás de uma casa de um eremita, o procurador descobriu um esqueleto de algo com vários braços. Sua mão o tocou, mas centenas de banhos não conseguiram limpar a experiência. Ganhe a Desvantagem Assombrado, mas ao invés de ser visitado por um fantasma, o PJ tem visões de uma terra distante e selvagem.
9	Mesmo os *kamis* têm segredos, e o procurador descobriu um deles. Eles estão guardando algo no reino elemental, e eles sabem onde está. Ganhe uma Vantagem Conhecimento Proibido de 10 Pontos e a Desvantagem Maldição dos Kamis por isso, mas não pontos por ela.
10	Um Ikoma à beira da morte passou a história de seu patrão *Ishiken* ao procurador. Ganhe 1 Nível em Conhecimento (Magia de Vácuo).
11	O procurador se desviou da Trilha do Homem, e se aventurou em sua escuridão. Em algum lugar ele encontrou alguma forma de magia, poderosa mas estranha. Ganhe uma Habilidade Inata com um feitiço que possa invocar, e a Desvantagem Loucura Iluminada com o elemento do feitiço como gatilho, mas não pontos por ela.
12	Os Asako têm mais segredos que vidas, e muitos que querem matar para proteger. O procurador acidentalmente esbarrou num ritual *Fushihai* durante seus dias e na Academia de Henshis Asako. Em troca da remoção da memória deste dia, eles prometeram a ele um passo na Trilha do Homem. Felizmente para você, os efeitos da barganha passam pelo sangue. Quando usando todos os Enigmas, aumente seu efeito por um dado (adicionado com sucesso, subtraído com falha).
13	Uma vez, há muito tempo, o procurador fez o engano de mencionar algo chamado 'Enigmas' a outra pessoa — um Isawa. Desde então, a família tem assombrado sua linhagem, convencida de que você tem parte ou toda a informação negada por sua família mil anos atrás. Ganhe 2 Níveis para serem adicionados em quaisquer Perícias de seu kit inicial e a Desvantagem Inimigo Jurado (6 pontos; família Isawa inteira), mas não pontos por ela.

Tabela de Fortunas Fênix

O jogador pode rolar nestas tabelas apenas uma vez, ao custo de três Pontos de Personagem. Uma rolagem ímpar indica que as Fortunas o favorecem, enquanto uma par significa que elas lhe esqueceram.

"Fortunas Me Favorecem"

Rolagem ***Resultado***

1 Você adquiriu Conhecimentos Proibidos. Role na Tabela de Descendência 5.

2 Devido ao bem conservado relacionamento entre sua família o Trono Imperial, você foi requisitado a servir no Palácio Imperial: se Shiba, como yojimbo Imperial; caso contrário, como sábio Imperial.

3 Você acabou de herdar uma parcela de terra. Infelizmente, os Isawa dizem tê-la herdado também, dizendo que é um lugar de importância religiosa. "Um deus morreu aqui," eles dizem...

4 Você certa vez salvou a vida de seus companheiros, por pouco os salvando de um terrível destino. Esta experiência criou um laço entre vocês que nunca sumiu. Uma vez por história, ou um de vocês podem escolher usar um Atributo de outro personagem por uma ação. Doravante, porém, o valor do Atributo é reduzido pela diferença por três ações (mínimo de 0). Morte não pode resultar deste efeito.

5 Seu sensei tem extensivos recursos a que você pode recorrer (uma gigantesca biblioteca para shugenjas, ou um dojô bem equipado para um bushi). Se shugenja, ganhe 1 Nível em Feitiçaria (Pesquisa de Feitiços). Caso contrário ganhe 1 Nível numa Perícia de armas que você não tenha.

6 Evidência Acidental. No processo de invocação de um feitiço de adivinhação, um de seus ancestrais descobriu algo incriminando outra pessoa. Ganhe a Vantagem Chantagem, que pode ser designada a qualquer momento que queira. Uma vez designada, ela não pode ser mudada.

7 Habilidades prodigiosas se manifestam cedo na vida. Se shugenja, ganhe a Vantagem Sintonia Elemental. Se bushi, ganhe a Vantagem Ambidestro.

8 Sua família recebem um prêmio do Imperador pelos serviços prestados. Dois itens de seu equipamento inicial são de Excelente Qualidade.

9 Você foi dotado de presente incrível: um verdadeiro ovo de Fênix! Você cuidar dele até que ele rache, e então cuidar e treiná-la até que a hora de seu renascimento chegue. Mesmo que você não saiba nada de animais, sua família lhe diz que é uma honra que não pode ser recusada.

0 Você nasceu especial; 'Escolhido pelos Oráculos', dizem. Ganhe 3 Pontos de Glória. Se Isawa, ganhe 5 Pontos de Glória. Se Shiba, ganhe 3 Pontos de Glória. Se Asako, ganhe a Desvantagem Inimigo Jurado (5 Pontos; Isawa, mas eles não buscam matar você — apenas colocá-lo em sua família). Nenhum ponto é concedido por esta Desvantagem.

"As Fortunas Me Abandonam"

Rolagem ***Resultado***

1 Você adquiriu Conhecimentos Proibidos. Role na Tabela de Descendência 5.

2 O presente que seu pai lhe deu em sua morte era um muito velho pingente, capturado durante a destruição do Clã Serpente. Sua corrente segura um simples cristal verde claro com um globo de sangue preso dentro. É muito valioso. Pena que você nunca conseguirá vendê-lo...

3 Ferimentos de infância resultam em treinamento perdido. Se shugenja, perca um feitiço. Se bushi, perca um Nível na Perícia de sua arma primária. Nenhum PP é ganho por isso.

4 Você nasceu sobre um mau agouro! Se Asako, ganhe a Desvantagem Maldição Yogo, mas não pontos por ela. Se não, ganhe 3 Pontos de Azar.

5 Um desastroso encontro com um shugenja louco resultou numa Fobia de shugenjas em Nível 1, sem PP's ganhos.

6 Você era um órfão, deixado nos pés de um oratório quando bebê durante uma tempestade. Ninguém tem certeza de sua verdadeira linhagem de clã, e você teve que se esforçar mais que todos por tudo que merecesse. Ganhe a Desvantagem Sangue Adotado (NT: Equivalente à Ovelha Negra, na 3ª Edição), mas não pontos por ela. Também, dois itens em seu equipamento inicial são de qualidade ruim.

7 Seu primeiro amor foi morto durante uma guerra de conspiração sombria com outro clã. Apesar de não ter nada haver com isso, você é o único que sofre. Ganhe a Desvantagem Amor Perdido, mas não pontos por ela.

8 Quando você nasceu, houve complicações. Um dos defeitos não podia ser revertido. Ganhe a Desvantagem Manco, mas não pontos por ela.

9 Você estava se saindo notavelmente bem em seus estudos, mesmo que tivesse certeza de que nada do que estivesse fazendo estava certo. Você nem sabia que sua performance estava sendo suportada por um rival de infância que está apenas esperando para que você caia. Ganhe a Desvantagem Nêmesis, mas não pontos por ela.

0 Sem má fortuna — ainda. Não se preocupe, aliás. Um ótimo Mestre de Jogo nunca perderá uma oportunidade...

Capítulo Quatro: Quem é Quem no Clã Fênix

Perspicácia

Leitores atentos notarão que as estatísticas dadas aos personagens descritos neste Quem é Quem não necessariamente atingem a perspicácia total para o Nível de Escola dos personagens. Isso é proposital. Para alguns jogos, pode ser necessário que Hida Kisada, o Campeão do Clã Caranguejo, tenha a perícia Cavalaria 4. Para outros, tal perícia seria apenas muito inapropriada, mas pode arruinar uma bem pensada campanha ou aventura. Assim, apenas mencionamos as perícias mais proeminentes para cada personagem, deixando lapsos em suas perspicácias totais onde outras perícias e habilidades podem ser determinadas pelo seu MJ como ele achar apropriado.

MJ's devem se sentir livres para preencher quaisquer perícias e habilidades que sejam necessárias para qualquer personagem deste Quem é Quem (até a perspicácia máxima para seus Níveis de Escola), ou simplesmente deixá-los se desenvolverem com o tempo, enquanto os PJ's interagem com o personagem.

(NT: Em matéria de 3ª Edição, convém, também, adicionar alguns Níveis de Escola, permitindo um maior nuance de poder aos personagens mais experientes, se assim o MJ achar adequado.)

Os Isawa

Isawa Kaede

Terra: 2
Água: 4
Percepção 5
Fogo: 2
Inteligência: 3
Ar: 4
Vácuo: 7
Nível de Escola: *Ishi* Isawa 4 (NT: Equivalente à Isawa Shugenja (Vácuo) 4/Isawa Tensai (Vácuo) 4, na 3ª Edição)
Honra: 4,7
Status: 7,0
Glória: 6,2
Vantagens: Escolhida Pelos Oráculos (Vácuo), Mente Clara, Grande Destino (Oráculo do Vácuo), *Ishiken-do*
Desvantagens: Segredo Obscuro (seu nascimento), Coração Mole
Perícias: Medicina Avançada 2, Caligrafia 2, Etiqueta 2, Conhecimento: História 5, *Kagaku* 2, Meditação 5, Feitiçaria 3, Shintao 5, Cerimônia do Chá 3, Teologia 3, Conhecimento (Clã Dragão) 2, Conhecimento (Shugenjas) 4, Conhecimento (Vácuo) 5
Feitiços: Todos os feitiços de Vácuo listados neste volume, mais qualquer feitiço no livro básico do RPG que o MJ achar adequado ou aceitável (foco em cura e natureza).

Tranqüila e paciente, a Acólita do Vácuo é famosa por possuir uma sabedoria muito maior que sua idade. Ela tem pouco mais de um metro e meio, mas qualquer um sob o exame de seu olhar juraria que ela é mais alta que isso. Seus cabelos e olhos são negros, e sua pele é de um marrom muito mais escuro que muitos membros de sua família. Quando criança, seus irmãos mais jovens a chamavam de 'pequena sombra' até que seu pai os fez parar.

A mãe de Kaede, Doji Ninube, morreu no seu nascimento, e assim, Kaede e seu pai sempre estiveram próximos um ao outro. Desde sua infância ela demonstrava uma incrível afinidade para o complexo ofício da magia do Vácuo, e nunca houve real dúvida de que ela um dia sucederia ao seu pai como Mestre do Vácuo.

Quando ainda era uma criança, Kaede gostava muito de um coelho de estimação que a mãe de seu pai havia dado a ela como presente de aniversário. Todo dia, ao levantar pela manhã, o primeiro ato de Kaede era alimentar seu mascote, então acariciá-lo. Toda noite, antes de ir para a cama, ela pegava seu coelho de qualquer pilha de pano ou flores onde estivesse, e o punha em sua companhia enquanto dormia na sua cama. Ela o chamava de Ubi, e ele era sua companhia enquanto seu treinamento a mantinha ocupada demais para brincar com outras crianças.

Um dia, quando se sentava no jardim e cuidava de seu coelho, Kaede estava aproveitando a sensação do sol em sua pele. Um grupo de passarinhos cantava nas árvores próximas. E quando Kaede relaxou um pouco seu espírito, ela podia sentir o pequeno riacho emanando da colina e a sensação dos pequenos peixes na água fira. Ela engasgou quando o peixe fantasma encostou em seus pés.

"Pobre Ubi," ela disse beijando o nariz do coelho. "Você parece tão quente. Você quer sentir a água do riacho?" O coelho olhou para cima com seus olhos marrons rosados. Seu nariz tremulava, e sua pequena língua rosa corria pelos dedos da menina. "Você quer, não, Ubi?" Kaede riu com o prazer de uma garotinha. Olhando mais perto nos olhos do coelho, ela se esforçou apenas um pouco mais, e algo em Ubi brilhou de repente. A mesma percepção que Kaede sentiu correu pelo coelho — riacho, peixe, pássaros, sol, formigas no chão, corujas nas árvores, as raízes das flores se espalhando por água abaixo do chão frio. Com um calafrio, ele morreu, o delicado rosa em seus olhos se tornando uma sombra escura de vermelho.

Kaede não tinha como questionar o que fizera — ela apenas sentiu acontecer. Mas seu controle infantil sobre a força do Vácuo não era o bastante para parar o processo, uma vez que tinha começado. Soltando o cadáver, ainda

coelho, ela correu para casa o mais rápido que podia, lágrimas escorrendo de sua face.

Ela encontrou seu pai sentado em sua cadeira predileta próximo à porta da casa. Soluçando, ela começou a explicar o que aconteceu, mas ele apenas mexeu a cabeça. Ele percebera o incidente inteiro quando ele aconteceu.

"Este é o caminho das coisas, minha filha," ele disse, pondo suas mãos em sua cabeça. "O que você e eu sabemos, não para que os outros entendam. O conhecimento é grande demais para eles." Sua voz era triste, e Kaede viu que ele não estava olhando para ela. Ao invés disso, seu olhar seguia Ieku, sua segunda esposa, enquanto ela caminhava ao longe no jardim. "Sabemos mais que qualquer homem pode conceber. Os topos das montanhas que são muitos altos para se escalar são conhecidos para nós. E ainda assim, por alguns meios, ainda estamos sozinhos." Ele mexeu sua cabeça, então se voltou para Kaede. "Você deve aprender a ficar sozinha enquanto aprende a ser forte, filha. Pois será raro um homem que possa ficar ao seu lado e não temer ou ressentir o que você é." As palavras de seu pai ficaram em Kaede, e ela trabalhou diligentemente seus estudos nos anos seguintes.

Em seu décimo quarto aniversário, Kaede estava caminhando sozinha nos bosques ao lado de sua casa. Ela estava aproveitando a amplidão do dia, o vento das árvores, os pássaros cantando, a vida que se aglomerava ao seu redor. Por um momento, ela deixou seu espírito se abrir para tudo que a cercava, mergulhando na alegria do dia e a segurando. Mas depois de um tempo, a sensação ficou forte demais, e ela a afastou como seu pai a ensinou, se colocando cada vez mais para fora do que sentia até que estivesse ciente apenas de sua própria forma, de pé no bosque. Então ela continuou a andar.

Tão intensamente ela se afastou, que ela nunca notou o urso que se levantava atrás dela. Caindo mais em choque do que em terror, a jovem Kaede tentou alcançar as correntes do Vácuo, procurando acalmar a fera, para fazê-la perceber que ela não tinha motivos para lutar. Mas enquanto ela tocava o turbilhão de energia que era o urso, ela não encontrou lugar calmo que alcançasse. Ao invés disso, ela foi quase massacrada pela grande doença mental e corporal que levava o animal à fúria. Por um momento, ela temeu que a doença a tomaria, pois já se sentia afundando, mas seu treinamento fez efeito ela voltou a i.

Tudo isso foi apenas num curto momento, e o urso, ainda sobre ela, começou a vir para frente, dentes e garras à mostra. Com um grande grito que não fez som audível, Kaede jogou poder na fera, expandindo o Vácuo dentro dele. O urso recuou, cheio do poder de Kaede, e sua própria percepção se encheu de medo. Ele gritou em agonia enquanto milhares de sons, cheiros, visões e pensamentos corriam em sua mente animal. Então ele caiu ao chão com um som como o de um trovão, e não se moveu novamente.

Apesar de continuar a treinar com seu pai, muito do aprendizado de Kaede foi completado naquele dia. Ela aprendeu mais intimamente que muitos homens e mulheres sonham, o ir e vir da energia que é a vida. Agora uma jovem mulher, ela está prometida a se casar com Akodo Toturi, o daimyo do Leão. Ela só se encontrou com ele brevemente, e apesar de não saber se será o raro tipo de homem que seu pai lhe falou, o tipo que será capaz de aceitar seu entendimento, ela ainda tem alguma esperança.

Ancestral: Isawa Akuma (250-283) 3 Pontos

Séculos atrás, o shugenja conhecido como Isawa Akuma sonhou descobrir os segredos da identidade. Ele passou anos estudando nas bibliotecas Imperiais e dos Kuni, foi aos Kistuki por conselhos, e até mesmo passou algum tempo na Muralha Kaiu, observando as regiões escuras das Terras Sombrias.

Eventualmente ele descobriu que seu objetivo seria sair do Império conhecido. Ele se preparou por semanas, e então — apesar dos fervorosos apelos do Caranguejo — se aventurou no Reino Negro de Fu Leng. Ninguém jamais veria Isawa Akuma de novo.

Ele estava convencido de que o conhecimento que desejava estava naquelas criaturas, e com a abundância delas além da muralha, ele esperava que uma delas o tivesse.

Ele não encontrou respostas, mas apenas um Oni cujo poder e astúcia ele subestimou. O Oni roubou o seu nome, tirando-o do que estava procurando por todos aqueles anos.

Todos os que escolham Akuma como ancestral ganham Aumentos Gratuitos iguais ao seu Vácuo quando combatendo Onis, mas também nascem nos piores nichos sociais (adquirindo uma Desvantagem Social de 3 Pontos) como resultado de sua queda.

Isawa Uona

Terra: 2
Água: 3
Fogo: 4
Ar: 4
Vácuo: 3
Nível de Escola: Tensai Isawa (Ar) 3
Honra: 4,1
Status: 6,5
Glória: 7,0

Vantagens: Bênção de Benten, Herança (Tsangusuri: Pena da Garça), Riqueza (7)

Desvantagens: Fofoqueira, Superconfiante, Gananciosa (NT: Equivalente da 3ª Edição a Vaidade, de edições anteriores.)

Perícias: Atléticos 1, Caligrafia 3, Corte (Manipulação) 3, Conhecimento: Heráldica 4, Conhecimento: História 2, Investigação 3, Meditação 2, Shintao 3, Feitiçaria 2, Teologia 2

Feitiços: Todos os feitiços de Ar, mais qualquer feitiço que o MJ ache adequado ou conveniente (foco em beleza e investigação)

Isawa Uona é a filha caçula de um shugenja medíocre de uma família menor dos Isawa. Uma criança adorável, pensava-se que se tornaria uma cortesã para o seu clã, mas as Fortunas quiseram outra coisa. Quando Uona tinha sete anos, seus pais a levaram para a Academia Kakita, esperando que sua filha se saísse bem o bastante para garantir uma posição entre a Garça. Apesar de se mostrar promissora na dança e canto, seu verdadeiro talento era no haiku.

Uona brilhava em descrição, letras e métrica, e sua voz soava com confiança e clareza. A Garça estava bem impressionada. Porém, sua carreira como artista sofreu um corte quando encontrou o velho Asahina Tomo, um mestre da feitiçaria e da arte da criação de tsangusuri. Ele reconhecer o poder que estava dormente dentro da jovem dama, e a levou para um intenso ritual designado a acordar o *kami* do Ar dormente dentro dela com um poderoso fetiche. O ritual teve algumas conseqüências inesperadas.

Ao invés de abrir a jovem Uona para os kamis do Ar e ajudar suas perícias como Artista a melhorarem, os espíritos dentro do fetiche acordaram e a ergueram. Carregando-a muito acima do solo ritual, o vento vivo a carregava e suspirava segredos além da imaginação da Garça. Uma vez que gentilmente a soltaram, os espíritos sumiram para o norte, para dizer ao moribundo Mestre do Ar que sua nova aprendiz havia sido encontrada. Relutantemente, Asahina Tomo e os professores da Academia Kakita foram forçados a liberarem Uona de seus votos como aluna, e devolvê-la às terras da Fênix para instrução adequada em seu verdadeiro chamado — se tornar a próxima Mestra do Ar.

O atual Mestre do Ar é um ancião chamado Isawa Eju. Pelos últimos seis anos, Uona serviu como sua melhor aluna enquanto sua condição continuou a piorar. Se estado é sério: ele perdeu os movimentos das pernas e braços, e se torna mais fraco com o passar de cada estação. Os curandeiros Asako não foram capazes de fazer nada para diminuir seu sofrimento, e apesar dos Mestres parecerem contentes, rumores continuam que ele não viverá além da próxima estação. Os olhos se viram para a jovem Uona, sua mais provável sucessora, e dúvidas se levantam no conselho, por sua juventude e inexperiência.

Claro, toda essa atenção e especulação dentro de seu clã fez de Uona um pouco mais autoconsciente sobre sua posição como primeira assistente de Eju e provável sucessora. Ela parece tímida e distante, mas atrás do pálido exterior, Uona está orgulhosa de seus deveres e responsabilidades, assim como acredita que ela é a melhor pessoa para o título de Mestra do Ar.

Ancestral: Naka Kaeteru (13-160) 14 Pontos

Naka Kaeteru foi o primeiro Grande Mestre de todos os Elementos. Nascido numa família humilde, Kaeteru se dispôs a conhecer o mundo. Ele vagou pela virgem Rokugan tentando aprender o que a terra e o céu podiam ensiná-lo. Ele visitou riachos e árvores, ponderando sobre as questões que o perturbavam, enquanto limpava sua mente de preocupações. Ele caminhou para todo canto, aprendendo lições de toda parte de Rokugan, e direcionando sua mente ao conhecimento. Kaeteru viajou por vários anos antes de passar por uma bela gruta. Ele se sentou lá e meditou. Quando alguém passava, via um monge solitário sentado, e perguntavam o que o monge estava fazendo. "Pensando," era sempre sua resposta.

"Talvez você devesse meditar comigo." Antes que um mês passasse, a gruta estava cheia daqueles que desejavam saber o segredo do ser. Kaeteru apenas meramente sorria e dizia "Pense nisso, e você terá uma resposta." Kaeteru passou seus anos restantes em contemplação guiando os que estavam à sua volta à tarefa da iluminação. Quando a Fênix estava formando um clã, eles levaram Kaeteru consigo e o alimentaram, e o ensinaram grandes coisas sobre o espírito e a mente. Ele foi o primeiro monge a ser dado o título de *Seishin Ichibiku* (Guia Espiritual ou Ser Iluminado) e até hoje ele é reverenciado tanto pelos monges de Shinsei quanto os Asako e o mais proeminente professor de contemplação que Rokugan já conheceu.

Qualquer shugenja que tome Kaeteru como seu ancestral é sempre considerado tendo um Vácuo acrescido em dois para suas meditações, e, quando meditando, ajuda os outros a meditarem. Se a Honra do shugenja for reduzida para 1 ou menos, Kaeteru desaparecerá e nunca mais retornará.

Isawa Tadaka

Terra: 7
Água: 4
Força 5
Fogo: 5
Ar: 4
Reflexos 6
Vácuo: 4
Nível de Escola: Tensai Isawa (Terra) 5
Honra: 4,5
Status: 6,9
Glória: 7,7
Mácula das Terras Sombrias: 0,2
Vantagens: Ancestral: Isawa Akuma, Posição Social (Mestre Elemental da Terra)
Desvantagens: Fascinação: Oni no Akuma, Influenciado: Libertar a alma de seu ancestral, Inimigo Jurado: Isawa Rujo (NT: "Inimigo Poderoso", originalmente)

Perícias: Caligrafia 2, Defesa 4, Etiqueta 1, Conhecimento: História 5, Kenjutsu 4, Conhecimento: *Maho-Tsukai* 3, Conhecimento: Terras Sombrias 5, Meditção 3, Shintao 4, Conhecimento: Armas de Cerco 3, Teologia 2

Feitiços: Todos os feitiços de Terra listados neste volume e alguns a mais, e também qualquer feitiço no livro básico do RPG que o MJ achar adequado ou aceitável (foco em jade e corrupção).

Destroçado pela jade, queimado pelo conhecimento sombrio, Isawa Tadaka já viu mais males e perigos que muitos Mestres Elementais jamais sonharam — e tem sido a fonte de destruição para criaturas das Terras Sombrias que nem mesmo os Kuni conhecem. Seu ódio às bestas impuras que vagam os limites ao sul de Rokugan é lendário, e sua família sussurra de pactos sombrios e profecias maléficas que circundam o Mestre da Terra.

Há muitos séculos, um ancestral de Tadaka, Isawa Akuma, invocou e foi destruído pelo mais temível Oni que já caminhou sob a face do Império. Três metros e meio de altura e cheio de sede pro sangue, a fera dominou o seu mestre, e se dispôs a quebrar os laços com ele de qualquer maneira possível. Por fim, Akuma não foi forte o bastante para conter a fera, e ela se libertou de seu domínio, destruindo o Conselho Elemental e tomando o nome de Akuma em vingança pelo aprisionamento.

Ao menos um dos descendentes de Akuma não esqueceu esta blasfêmia. Ao menos um ainda busca vingança pela morte de seu ancestral, e limpar o seu nome.

A busca de Tadaka o levou às mais escuras partes das Terras Sombrias, pelos campos destroçados e rios enegrecidos à procura do Oni que desonrou sua casa. Por cinco anos, ele passou todo minuto desperto em preparação, descobrindo rituais malignos e esmerilhando seus segredos, descobrindo novos meios de se lutar com os servos malignos de Fu Leng com a paixão que rivaliza a do mais fanático Kuni. Ele passou anos em estudo e contemplação, e arriscou sua própria vida, sua mente e até mesmo sua alma nas tentativas de destruir a fera.

Tadaka foi um garoto quieto, dedicado aos estudos e ofuscado por sua irmã mais velha, Isawa Kaede. Seu talento com magia, e sua óbvia aptidão às difíceis práticas do Vácuo a fizeram ser considerada um prodígio. Independente disso, não havia sentimentos ruins entre os dois enquanto cresciam, e de fato, eles eram bem próximos. Tadaka pode ter sentido que sua irmã merecia as glórias, mas ele tinha muito amor por ela e pelo seu clã, e nunca havia inveja entre eles. Kaede, por outro lado, sentia ternura e gentileza por seus irmãos mais novos, mas por Tadaka, era uma intimidade maior. Ele tinham idades próximas, e tinham os mesmos interesses, estudos e hobbies, e passavam muito tempo no mesmo círculo de amigos. Quando Tadaka decidiu estudar por um ano nas terras do Caranguejo, eles se despediram com tristeza, e suas cartas fraternais eram entregues regularmente por mensageiros.

Foi nas terras Kuni que Tadaka percebeu o seu chamado. O espírito de seu ancestral apareceu a ele, imóvel e silencioso, mas pedindo-o ajuda. Tadaka aceitou a busca para restaurar o nome de Akuma e derrotar o horrendo Oni que o destruiu. Suas cartas à irmã se tornaram mais esporádicas, e quando Tadaka decidiu continuar com os Kuni por outro ano, não foi surpresa para seus mestres no colégio Isawa.

Finalmente, o próprio Mestre da Terra buscou o aluno errante, desafiando sua pesquisa e a vaidade de seu trabalho. Tadaka ficou furioso. Por fim, ele desafiou o Mestre da Terra a um duelo de magia — o perdedor renunciaria à posição no Clã Fênix e se tornaria para sempre um ronin. Isawa Rujo aceitou, e a batalha começou.

Quando o jovem Tadaka foi vitorioso, isso abalou as fundações do Conselho. Rujo foi expulso por sua arrogância, e Tadaka, convidado a se tornar o Mestre da Terra em seu lugar. Certo de que a posição apenas capitalizaria sua habilidade de pesquisar e localizar o Oni assassino, e atraído pela promessa de conhecimentos proibidos para todos aqueles que não eram do Conselho, Tadaka aceitou. Desde então, ele dividiu sem tempo entre os estudos nas Terras Sombrias e seus deveres no Conselho Elemental, levando os Isawa (e a Fênix) a terrenos perigosos. Alguns dizem que o Mestre da Terra está 'próximo demais ao seu trabalho', e que a máscara que usa é para cobrir os primeiros sinais da Mácula crescendo em seu corpo, mas Tadaka responde apenas com desdém.

Isawa Tomo

Terra: 4
Água: 6
Fogo: 3
Ar: 3
Reflexos 5
Vácuo: 5
Nível de Escola: Tensai Isawa (Água) 5
Honra: 2,1
Status: 6,0
Glória: 4,1

Vantagens: Engenhoso, Sorte (2), Posição Social (Mestre Elemental da Água)

Desvantagens: Obrigação (deve a vida a Yogo Shidachi)

Perícias: Ofício (navegação) 2, Caligrafia (Cifra) 4, Defesa 2, Conhecimento: História 3, Conhecimento (Clã Escorpião) 2, *Mizu-do* 1, Venenos 4, Shintao 5, Meditação 3, Shintao 3, Teologia 2

Feitiços: Todos os feitiços de Água listados neste no livro básico do RPG que o MJ achar adequado ou aceitável (foco em enganação e furtividade).

Poucos entre os Isawa tiveram seu chamado tão forte como Tomo. Por toda a sua vida, as energias do Rio Seikihi o impulsionaram. Seu poder o levava pelo Império. Sua força corria pela Espinha do Mundo. E era o mar que, para a criança se tornar o Mestre da Água, era a mais incrível

coisa no mundo. Imagine, um corpo de água tão grande que ninguém pode dizer o que há do outro lado! Ele sabia que deveria trilhar o caminho da Água.

Ancestral: Isawa Ijime (601-649) -3 Pontos

Ijime nasceu numa família muito irresponsável. Como a filha mais jovem de muitos irmãos mais velhos, ela rapidamente se tornou alvo do ridículo e abuso. Crescendo sem amor ou atenção, Ijime construiu lugares imaginários em sua mente para onde ela podia fugir, quando o peso do mundo parecia demais para agüentar. Quando tinha oito anos, ela começou a perceber que seus poderes de percepção a permitiam não apenas criar um mundo imaginário em sua mente, mas também manifestar as imagens e manipulá-las para que os outros vissem. Ela escondeu o talento, temendo mais desdém de sua família, mas um dia enquanto um Magistrado estava em visita, seus poderes se mostraram de um jeito que ela não podia controlar. O mundo dançante de pequenas borboletas e besouros apareceu e sumiu diante do Magistrado. Ele chamou a família a perguntou se os dons da menina estavam sendo melhorados por treinamento. Com nove anos de idade, ela já estava bem além da idade do treinamento Isawa. Quando ninguém pôde falar, o Magistrado resolveu o problema e saiu com a jovem Ijime em seu cavalo. Ela nunca viu sua família de novo. Ijime foi levada aos Isawa e foi treinada como se estivesse aprendendo tudo, sem tratamentos especiais. Esperava-se que ela fizesse o trabalho necessário para recuperar-se.

Aos 16, quando ela finalmente se preparava para o gempukku, ela morreu de uma ruptura na cabeça. Quando o corpo foi achado, o sangue escorria pela orelha, e seu semblante retratava uma figura de abuso e raiva. Seus poderes mágicos nunca seriam completamente conhecidos pela Fênix. Com honra, seu corpo foi consumido pelo fogo.

Qualquer um que tome Ijime como ancestral é constantemente assombrado por imagens de um mundo negro e imaginário além do reino normal. Esta "euforia" perturbadora pode atordoar um samurai e fazê-lo se estressar em situações formais. Todas as rolagens disputadas têm NA's aumentados em 5, e todas as rolagens sociais requerem um aumento de 10. Duelos são feitos como se o Vácuo do samurai fosse um a menos, e todas as tentativas de Meditação têm um NA de 40! Porém, eles são capazes de terem visões em situações assombrosas. O samurai recebe um dado de bônus em todas as perícias envolvendo enigmas, investigações e outras coisas de difícil resolução.

Quando eram crianças, Tomo e seu irmão muito mais velho, Tadaka, decidiram (como muitos garotos decidem) fugir para as Terras Sombrias, onde seus pais nunca os encontrariam. Claro, Tomo sugeriu que fossem pelo Rio Seikihi. Numa tarde, os garotos despistaram sua meia-irmã Kaede e correram para as montanhas. Por dois meses, ,eles enganaram patrulhas de busca, usando o rio e movimento constante como cobertura à feitiçaria de seu velho pai. O Rio Seikihi logo encontrou o Rio do Mercador Afogado, e cruzou a Espinha do Mundo em direção ao Rio do Ouro.

Apesar de suas aventuras terem sido numerosas, eles logo encontraram problemas nas terras do Escorpião. Eles foram capturados por bandidos, que queriam vendê-los para caravanas estrangeiras como escravos. Com a ajuda de um garoto chamado Shidachi, eles conseguiram escapar. Shidachi viajou com eles apenas por pouco tempo, até que retornassem ao coração das terras do Escorpião, onde levaram os garotos fugitivos à ajuda dos Yogo. Os Yogo devolveram os garotos ao seu pai, Isawa Ujina, que estava desesperado de preocupação com seus filhos.

Mesmo depois de crescer, Tomo se lembra daquele verão. Enquanto Tadaka sempre procurava ir para o sul, Tomo só tinha olhos para as águas que os carregavam. Para recuperar o favor de seu pai, ele se declarou um Adepto da Água anos antes da escolha ser necessária. Logo o filho mais novo de Ujina encontrou novamente seu caminho ao coração do Mestre do Vácuo.

Tomo é um homem cheio de alegria em fazer o que ama. Seu erro de infância não diminuiu sua maturidade, e ele pode facilmente ser encontrado propondo selvagens e inventivas soluções aos difíceis problemas encarados pelo Conselho. Ao mesmo tempo, porém, sua paz ao meditar o mantém como uma poça profunda. Sua mente atenta sempre analisa problemas como ondas escavam pedras. Seu sensei ficou impressionado com a diligência com que os kamis respondem ao jovem homem. Quando Isawa Kaiyoko renunciou como Mestra da Água, ela sabia, que apesar de sua inexperiência, Tomo estava pronto para o posto.

E agora o rio trouxe a Tomo outro presente. Yogo Shidachi, o amigo de sua juventude veio estudar no Kyuden Isawa. Diferente de Tadaka, que rapidamente esqueceu Shidachi na alegria de voltar para casa, Tomo quer retribuir ao garoto Yogo pela ajuda. Tomo acredita que está tendo a chance de retribuir a boa ação ao Escorpião que salvou sua vida. Uma dívida que será paga com gratidão.

Isawa Tsuke

Terra: 6
Vontade 8
Água: 3
Fogo: 8
Ar: 3
Vácuo: 4
Nível de Escola: Tensai Isawa (Fogo) 5
Honra: 4,5
Status: 6,8
Glória: 4,7
Vantagens: Propósito Maior (Estabelecer o Clã Fênix como um potência no Império), Posição Social (Mestre Elemental do Fogo), Força da Terra (4), Estrategista

Desvantagens: Bravo, Chantagem: Akodo Kage (5), Invejoso

Perícias: Batalha 3, Caligrafia (Cifra: Clã Fênix) 2, Corte (Manipulação) 5, Defesa 3, Conhecimento: História 3, Iaijutsu 5, Kenjutsu 4, Conhecimento: Lei 2, Meditação 3, Shintao 2, Teologia 5.

Feitiços: Todos os feitiços de Fogo listados no livro básico do RPG, mais quaisquer outros que o MJ achar adequado ou conveniente (foco em aplicação militar e destruição).

Isawa Tsuke é o segundo mais experiente Mestre no momento no Conselho Elemental, e possivelmente o mais poderoso. Entre a doença de Eju e a obsessão de Tadaka com as Terras Sombrias, Tsuke pode certamente ser considerado o 'líder' do Conselho Elemental. Com um pensamento, suas poderosas magias podem abalar edifícios, destruir exércitos e matar aqueles que ele julgar 'indignos'. Alguns consideram Tsuke maligno, ardiloso e vingativo mas ele se vê como um tirano honrado, forçado a liderar porque ele é a única força capaz.

O desdém de Tsuke pelos outros Mestres Elementais é bem escondido. Bélico em suas maneiras, ele considera seu pacifismo algo para ser discutido por mentes fracas. Sua relutância em usar seus poderes para mudar o Império, é, para ele, um sinal de suas deslealdades para com o Imperador e a linhagem Imperial. Lealista ao extremo, Tsuke serviu nas forças armadas da Guarda Imperial por muitos anos antes de retornar para liderar o Conselho. Com isso, seu domínio sobre táticas militares e políticas é vasto, e sua habilidade de defender a Fênix em tempos de guerra é inquestionável.

Porém, os Shiba não estão confiantes na liderança de Tsuke. Eles falam com ira sobre seu controle sobre o Conselho enquanto seus soldados são enviados para patrulhar a fronteira com o Leão, temendo que Tsuke quebre a mais antiga convenção: paz. Se ele os ordenar a se moverem contra Mamoru Kyotei Toshi, quem sabe como a Fênix responderá?

Durante seu serviço ao Imperador, Tsuke desenvolveu uma reputação entre os Sete Clãs: e ela não é bonita. Conhecido por sua habilidade de duelar, Tsuke prefere táticas de destruição de à distância, ficando ao longe, arrasando-os com seus feitiços. Enquanto suas tropas mantinhas os bandidos afastados, o fogo de Tsuke chovia sobre eles homem a homem. Apenas quando todos estavam mortos em ardente agonia, o voleio de Tsuke parava. "Agora," ele dizia, "eles conhecem o preço por suas ações." Sem remorso, pena ou arrependimento, a justiça de Tsuke negava todo pedido por ajuda ou piedade, e só empregava rápida e violenta morte.

Enquanto servia ao Campeão de Esmeralda como shugenja chefe, poucos bandidos ousavam agir nas estradas e cidades de Rokugan.

Tsuke mantém sua felicidade em cheque, confiando em seu treinamento marcial para lhe dar a disciplina que não é inata em sua personalidade. Ele lida com o resto do Conselho num nível extremamente profissional, mediando disputas com brutal eficiência. Sua liderança enfrenta várias respostas — Isawa Tomo não tem habilidade de liderança afinal, enquanto o Mestre do Ar é grato por Tsuke ter tomado a iniciativa. Isawa Tadaka usa a ambição de Tsuke para ganhar mais tempo para gastar em seus estudos das Terras Sombrias. De todos os Mestres, apenas Isawa Kaede — uma mera Acólita servindo no lugar de seu pai — tem questionado a vontade de Tsuke em aspectos importantes, e quando ela escolhe falar, suas palavras sempre são cuidadosas. Isso não fez com que ganhasse um aliado no Mestre do Fogo, mas a silenciosa rivalidade está inteiramente ao lado dele — Kaede raramente nota que ela causou qualquer problema.

Ancestral: Isawa Takao (465-489) 2 Pontos

O espírito de Isawa Takao é uma intensa e impetuosa força que guia a mão de seus descendentes e impele suas ações. A brava natureza deste espírito é o que levou à sua morte, 500 anos atrás. Isawa Takao foi um incrível Mestre do Fogo. No auge de seu poder, ele excedeu por muito as expectativas de vários de seus senseis. Aos 21, ele era o Mestre do Fogo e estava decidindo os eventos para os Isawa. Os Mestres dos Elementos restantes achavam seus métodos rudes e imaturos, ms a posição o concedia liberdades. Quando Takao tinha 24 anos, ele tentou testar a força do Oráculo do Fogo e o chamou para um duelo. Ele jurou que seus poderes dominariam o Escolhido por meios nunca antes conhecidos. Quando chegou a hora, uma torre gigantesca de fogo se ergueu da terra, e lambeu os céus. O fogo se espalhou por milhas, e por muitos, muitos momentos, Isawa Takao o olhou dançar. Parecia que o Oráculo do Fogo estava num transe. E então subitamente Takao deu passo à frente e foi consumido pelo fogo; rapidamente ele desapareceu no nada. O mundo ficou em silêncio quando não havia mais o Mestre do Fogo.

Qualquer um que escolha Isawa Takao como ancestral pode rolar um dado adicional quando invocando feitiços de fogo, mas assume-se que tenha a Desvantagem Bravo junto com outras. Se o samurai já tem a Desvantagem, então os testes de Honra têm um NA de 35.

Isawa Ujina

Terra: 2
Água: 4
Fogo: 4
Ar: 6
Atenção 8
Vácuo: 8

Nível de Escola: *Ishiken* Isawa 5 (NT: Equivalente à Isawa Shugenja (Vácuo) 5)

Vantagens: *Ishiken-do*, Posição Social (Mestre Elemental do Vácuo)

Desvantagens: Membro a Menos (Braço Direito), Amor Perdido (Doji Ninube), Fraqueza (Terra)

Perícias: Caligrafia 3, Conhecimento: História 3, Meditação 4, Shintao 3, Conhecimento: Mitos e Lendas 2, Conhecimento: Ninja 3, Conhecimento: Terras Sombrias 2, Conhecimento: Vácuo 5, Teologia 3

Feitiços: Todos os feitiços de Vácuo listados neste volume, e quaisquer mais do livro original deste RPG e aqueles que o MJ achar adequados ou convenientes.

No dia em que Isawa Ujina nasceu, um pássaro de puro branco adentrou a câmara de parto e circundou três vezes ao redor da cama onde sua mãe estava deitada, segurando seu recém-nascido. Então ele pousou na janela.

"É um bom presságio," disse uma das parteiras, assentindo placidamente. "Pássaros trazem alegria, e a carriça é um animal sábio."

"Você está enganada," respondeu sua companheira, "Esta carriça é da cor da tristeza. Não é natural, e anuncia a desgraça da vida do garoto."

Seu pai havia acabado de entrar na sala, ouviu as palavras da mulher, e sem um som, sacou sua espada e a cortou ao meio. Enquanto caía, gotas de seu sangue espirraram na carriça na janela, manchando suas penas brancas de vermelho. O pássaro levantou vôo.

"Não tolerarei os palavras de mulheres tolas desejando mal ao meu filho," disse Isawa Nodari, sua voz era firme. "Removam o corpo, e limpem a bagunça," ele instruiu à outra mulher. "Não falem disso de novo."

De acordo com suas instruções, a mulher nunca falou no assunto de novo, e nos anos seguintes, ela serviu como ama de Ujina. Ela veria a carriça vermelha e branca apenas mais uma vez em sua vida.

Ujina cresceu forte e alto como uma árvore jovem. Ele era ágil e capaz e sua habilidade com a katana era impressionante mesmo a uma idade jovem. Mas nunca houve dúvidas de que o caminho da espada seria apenas um passatempo. Desde o começo, Ujina demonstrava uma sensibilidade maior ao mundo ao redor dele que se concentrava nas mais raras magias da Fênix. Quando Ujina tinha oito anos, o Mestre do Vácuo veio visitá-lo em sua casa. O Mestre havia sentido os progressos que o garoto fizeram com sua percepção, como ondas numa poça. Quando adentrou a casa, Ujina se aproximou dele com a informal afeição de uma criança a um avô favorito, ou a um velho amigo.

Depois do jantar, o Mestre e Isawa Nodari se sentaram para discutir Ujina. "O garoto me conhece, pois o senti no caminho das coisas, e assim ele me sentiu. Estar aqui agora em carne é apenas formalidade. Seu filho e eu estamos muito familiarizados, e isso é notável." Disse o Mestre francamente. "Ele ficará com vocês mais uma estação. Então ele deve começar a estudar comigo em minha casa. Enquanto a habilidade dele cresce, ele sofrerá mais. Deixá-lo desorientado seria cruel. Mas assim que tiver um pouco de treinamento, o enviarei de volta para passar os invernos com vocês, quando o mundo é mais parado e quieto."

Orgulhoso de tamanha honra, Nodari aceitou mesmo que nenhuma questão havia sido posta a ele. Três dias depois, o Mestre partiu. E três meses depois, ele retornou e levou Ujina embora.

Ujina estudou com o Mestre por dez anos. Seu *gempukku* veio e se foi, e ele retornou para casa após a cerimônia. Mas ele não teve o mesmo significado que teve para as outras crianças. O treinamento de Ujina começou quando foi necessário, e continuou até que aprendesse tudo o que o Mestre tinha para ensiná-lo. Ele aprendeu a ficar quieto e ouvir o mundo ao seu redor, cada vez mais longe. E ele aprendeu a como ouvir apenas o ritmo de seu próprio coração, quando o resto se torna pesado demais para carregar.

Isawa Ujina retornou para casa de seus pais aos dezenove. Ele era calmo, mas amigável, e tinha tremenda alegria na vida. Na presença de seu pai, os servos da família tratavam Ujina como seu filho merecia. Mas sozinhos com o jovem homem, eles falavam com ele como falavam entre si. Ujina tinha pouco uso para formalidades quando podia ouvir o sangue dos servos fluírem com o mesmo ritmo do enquanto lhe falavam de suas vidas mesmo antes de olhar em suas faces.

Aos vinte, Ujina conheceu Doji Ninube, a filha de um lorde Garça cujo o castelo ficava do outro lado das colinas que limitavam as terras da família de Ujina. Os dois se cortejaram e foram prometidos e casamento. Dois meses depois do casamento, Ujina se sentou em seu jardim, aproveitando a claridade do crepúsculo. Sua amada estava fazendo uma jornada de vários dias da casa de seu pai à dele, e, sentindo a solidão por ela, ele procurou no vento, pelo aroma de seu perfume.

Ancestral: Shiba Toriiko (802-827)
1 Ponto

Quando Shiba Toriiko era jovem, sua amada tia se tornou a Oráculo do Vento. A criança, desconhecendo o que significaria, e a pediu para que fizesse um "truque". A Oráculo pôs uma mão na garota e olhou para o vento. Sua expressão entristeceu.

"O que foi, Tama-san?"

"Saber o futuro é negar esperança."

"Sempre há esperança na paz," entoou a garota solenemente.

A Oráculo sorriu.

"Cresça forte. Um dia você salvará a paz."

Shiba Toriiko, Campeã da Fênix, morreu nas mãos de um espadachim Garça, defendendo a paz. Sua vida está imortalizada em "Mundo Nos Olhos Dela" o poema épico do outrora poeta da Garça, Gosano. A Fênix se lembra de seu dom em todo 4º dia do Cavalo.

Aqueles que escolhem Shiba Toriiko como ancestral sempre são eleitos pelas regras do karma a morrerem para prevenirem conflitos.

Ele podia sentir o intenso e doce cheiro do jasmim em seu jardim. Ele podia sentir o forte ar das montanhas. Ele pedia sentir o gosto azedo das pinhas na estrada. Ele podia sentir o fraco aroma cítrico do cabelo dela... Então todos os cheiros, todos os sons, e todas as texturas saíram do mundo. Ujina olhou ao seu redor, e como se fosse um sonho, os animais no jardim estavam paralisados. As árvores não balançavam com o vento. A água do pequeno riacho parecia ter estagnado. Ujina procurou pela sensação do próprio coração batendo mas tudo estava silencioso. Enquanto olhava, a cor começou a sangrar das coisas pelas beiradas e essas beiradas pareciam se borrar perante seus olhos.

"Ujina?" Uma voz soou familiar mas parecia um toque completamente estranho ao seu ouvido. Então, o mundo retornou de repente, a água correndo, cores brilhando, e a doçura intensa das flores, e seu coração batendo tão forte e alto que quase explodiu. Forçando-se a se concentrar como o Mestre o havia mostrado, ele lentamente recolocou as coisas em foco. Por algum tempo depois, Ujina teve medo de se aventurar. O próprio medo era estranho a ele, pois ele nunca tinha ficado com medo por tanto tempo.

Ninube não chegava. No quarto dia após o previsto para sua chegada, ele procurou por ela de novo em sua mente e sentidos. Dessa vez ele não sentiu nada. Ele procurou novamente pela semelhança dela, mas ele não podia achar nada senão o espaço vazio que ela deveria ter deixado ao fugir do plano. Ao invés disso, era como se ela não tivesse existido. No sexto dia após o que ela deveria ter chegado, Ujina foi ao castelo do pai dela para ver o que havia ocorrido.

Com seu quase sogro ele descobriu que ela havia saído com uma caravana inteira, mas Ujina não os encontrou em lugar algum da estrada. Patrulhas de busca saíram, mas acharam pouco. Um grupo de Magistrados Imperiais foi chamado. Ujina queria os acompanhar em sua procura, mas o pai de Ninube o implorou para que ficasse, dizendo que ele não podia perder o filho de seu vizinho junto com a sua. Eles esperaram e esperaram juntos, mas os magistrados nunca voltaram.

Finalmente, outro magistrado chegou, este era um investigador Kitsuki chamado Kaagi. Ujina e o novo magistrado saíram em busca, e as coisas que viram fizeram Ujina ter medo pela segunda vez em sua vida adulta. Eles recuperaram Ninube, mas não antes que a profecia da segunda parteira se realizasse. Ujina foi ferido seriamente enquanto salvava sua amada. Seu braço direito fora perdido, e o lado de sua face e corpo foram horrivelmente arranhados.

Ujina retornou para a casa de sua família como um homem muito diferente. Ninube ficou com ele e cuidou durante a pior parte de sua recuperação. Quando estava bom o bastante, eles se casaram numa pequena cerimônia com apenas seus pais e as árvores como testemunhas.

E ainda assim, a desgraça de Ujina não terminou. Seu pai, sempre orgulhoso, adoeceu rapidamente. Dentro de um mês, ele pouco podia se mexer, e dentro de dois, ele não falava mais. Ninube o serviu de enfermeira também, passando longas horas o servindo de companhia agora que Ujina podia se cuidar sozinho. Ela às vezes passava o dia inteiro no quarto de seu sogro, e sua voz podia ser ouvida lendo haikus gentis a ele. Mas a cada noite, ele apenas parecia mais fraco que antes.

O próprio Ujina não podia mais ficar na presença de seu pai. Ele sentia a intensa repulsa que o velho homem sentia por seu filho e por si próprio, ambos aleijados e fracos. Na manhã em seu pai morreu, Ujina não conseguia se abrir para sentir o espírito de seu pai ir para o início de sua longa jornada.

Muito de seu tempo ele passava sozinho em seu quarto ou em seu jardim. Mesmo os servos que antes eram próximos olhavam suas feridas com repulsa, e doía demais para Ujina ficar perto deles. A única companhia que ele podia suportar era a de Ninube a do Mestre do Vácuo.

O Mestre o vinha visitar regularmente, mas não sempre. Quando ele olhava para seu estudante, ele via apenas a dor em seu coração, e ele fazia o seu melhor para aliviá-la. Mas ele nunca ficava longe demais. E depois que ele ia embora, Ninube dizia, "Acho que ele não gosta de mim."

"É só porque você não o conhece," diria Ujina mexendo sua cabeça. Mas durante uma visita, Ujina olhou o Mestre cuidadosamente. Eles estavam bebendo chá quando Ninube entrou na sala. O Mestre pôs seu copo e pôs as mãos em seus joelhos, palmas viradas para baixo. Ele assentiu para Ninube respeitosamente. Ela se moveu pela sala, ajeitando isso e movendo aquilo. Enquanto isso, os olhos do Mestre jamais a deixavam. Finalmente, parecendo nervosa, ela se curvou rapidamente e deixou a sala. Então o Mestre se virou de volta ao seu chá, pegou o copo, e bebeu.

"Você não gosta de minha esposa, Mestre?" Perguntou Ujina, confuso e nervoso.

"Não a conheço." As palavras do Mestre ecoaram na mente de Ujina quase identicamente às suas. O Mestre continuou. "Conheço cada pedra que rola sobre as marés do oceano ao sul de Rokugan.conheço cada formiga que nasce e morre sob os fundamentos deste castelo. E conheço cada nascer do sol quando ele desponta. Mas não conheço sua esposa. Você a conhece?"

Ujina não tinha resposta, e ele deixou o mestre descansar. No dia seguinte, ele foi embora. Dois meses depois, Ninube veio a ele para dizer que tinha uma criança. Ujina chamou o Mestre para contá-lo e pedir para que viesse de novo.

Mas o Mestre respondeu, "Não irei ainda."

Cinco meses depois, apenas poucas horas antes do amanhecer, e durante uma forte tempestade, Ninbue teve sua filha. A mesma parteira que trouxe Ujina ao mundo ficou com sua esposa para dar a luz a sua filha. Trovões ribombavam tão alto que era quase impossível dizer se o bebê chorou ao vir ao mundo. Mas seus olhos se abriram para vê-lo imediatamente. Enquanto ela envolvia a criança em panos macios, a parteira olhou pela janela e viu a carriça manchada de vermelho como se esperasse.

Ujina, esperando ao lado de fora, sentiu sua filha entrar no mundo. Ao fazê-lo ele sentiu que algo estava terrivelmente, terrivelmente errado. Ele abriu a porta para a câmara de nascimento e olhou ao bebê nos braços da enfermeira. A criança olhou para ele e seus olhos eram apenas em parte dela.

Ancestral: Shiba Kaigen (357-408) 2 Pontos

Shiba Kaigen desponta sozinho num ponto crucial na história da Fênix. Ele foi ordenado a guardar a passagem montanhosa a norte de Otosan Uchi quando uma força de Leões invasores tentou atacar as terras da Fênix. Se o Leão fosse capaz de alcançar o outro lado da passagem, a Fênix seria pega desprevenida. Sem aviso prévio, a Fênix não teria como fazer uma fronte organizada contra o Leão e certamente teria sido destruída.

A coragem de toda a linhagem Shiba mudou este destino. Kaigen e seus homens bloquearam a passagem e lutaram contra o Leão enquanto uma mensagem foi enviada aos Isawa. Ele usou estratégia não ortodoxa, e integrou o poder dos *kamis* em sua defesa, salvando a passagem ao custo de suas vidas.

A Fênix não honra um dia em particular para Shiba Kaigen. Seu sacrifício ocupa eras. Sempre que um bushi Fênix viaja pelo Estreito Traiçoeiro, eles param no ponto mais estreito e gritam o Juramento de Kaigen:

"Meu fôlego eu dou à Fênix!"

Apenas um bushi pode tomar Kaigen como ancestral, pois o espírito guerreiro em seus descendentes não aceitará menos. Aqueles que escolhem levar o Homem Solitário (o título dos seus ancestrais registros) têm muito orgulho da morte de seu antepassado, e estão prontos para emulá-la sempre que surgir a oportunidade.

Por Kaigen ter sido capaz de desempenhar seu feito pelo seu conhecimento em feitiçaria, descendentes de Kaigen têm permissão de passar um ano dentro dos corredores da academia Isawa, aprendendo muito sobre feitiços, magia e os *kamis*.

Este conhecimento confere ao bushi maior aptidão ao uso de feitiços em batalha, compreendendo o poder destrutivo dos shugenjas, e fazendo os espíritos elementais reforçarem sua própria força em combate. Se um shugenja a 3,5 m gastar um Ponto de Vácuo, o descendente de Kaigen pode ganhar uma ação extra, mesmo que tenha feito sua ação na rodada. Esta ação não pode ser um ataque, mas pode ser usada para qualquer outra habilidade ou manobra.

"Não conheço você, garotinha," ele disse suavemente. "Não em parte. E não conheço sua mãe." Ele olhou para sua esposa, deitada exausta na cama, a única mobília na alcova. Sua face era a de Ninube, mas ele tinha que se esforçar para lembrar dela, se lembrar de antes de se casarem. Quando ele a examinou mais atentamente, ele a reconheceu como a mulher que ele conheceu há muito tempo, não a que ele viu todo dia pelos vários últimos anos.

"Leve o bebê para baixo," ele instruiu à parteira. Ele podia sentir que ela estava com medo.

"Como está, esposa?" Ele perguntou, se aproximando da cama.

"Bem o bastante, marido," ela respondeu. E apesar de sua testa cheia de suor, e seu corpo tremendo do esforço recente, os olhos que olhavam para estarem inteiramente calmos, como se não reconhecessem que estava em provação.

"Você matou meu pai, esposa?" A voz de Ujina foi ímpar.

"Sim, o fiz, marido."

"Você matou minha Amada, esposa?" Ele ficou de pé ao pé da cama.

"Sim, o fiz, marido," disse a coisa na cama, mas era muito difícil, agora, para Ujina colocar o semblante de Ninube na coisa que estava deitada perante ele. Eles não pareciam se encaixar, então ele olhava para os cantos quando não prestava muita atenção. O trovão veio com tanta força pela janela que para Ujina parecia que, em seu brilho, ele podia ver através dela.

"Destruirei você," disse Ujina, sua voz distante ao sentir o poder do trovão correndo por ele. Seu corpo inteiro brilhou com ele na escuridão. "Esquecerei você," ele disse, e o trovão ecoou em sua voz.

"Você só pode destruir o que conhece," ela sibilou, "o que você entende." Se inclinando para frente, algo escuro e vivo saiu de suas mãos. Como escuros e afiados pássaros, as garras perfuraram Ujina quando ele se jogou para a esquerda, atingindo seu já mutilado lado direito. Dor como ácido o queimou, e ele podia sentir sua pele borbulhando e o veneno correndo ao seu coração.

"Você está errada," ele gemeu entre dentes cerrados. "Também posso destruir o que eu amo." Ele tremeu de dor, então se ergueu, indo em direção à cama. "E te conheço agora." Ele ergueu sua mão esquerda e completa. "Você é a filha de minha mãe." Sua mão esquerda fez um súbito movimento de rasgo, e naquele momento, ele a desfez. A mulher na cama caiu como pedaços de pano rasgado, ou areia no vendaval.

A tempestade sumiu no último rugido de trovão, o céu se calando completamente. Ujina estava sozinho na sala vazia exceto por uma pequena carriça branca na janela. Ao se aproximar do pássaro, ele viu que ele estava inteiro e saudável, apesar de estar numa poça de sangue fresco. Com sua mão ele o tocou e sentiu a maciez de suas penas enquanto ele levantava vôo.

Amarrando um lençol da cama para cobrir sua metade direita arruinada, Ujina foi aos andares inferiores onde a parteira e o bebê esperavam. Ele tomou a criança da enfermeira amedrontada e a segurou em sua mão boa.

"Você é Kaede," ele disse olhando para ela com estranhos olhos escuros. "Isawa Kaede. E você será forte e feliz." Enquanto ele olhava, seus olhos clarearam, e ficaram um pouco menos escuros, e ela fez um choro suave como

os bebês às vezes fazem. Se virando à enfermeira ele disse. “Nunca fale disso de novo.” A velha mulher apenas assentiu.

Pelo resto da noite, Ujina se sentou com sua filha no canto de sua sala frontal. Pela manhã o Mestre veio a ele. “Você enxergou através da última ilusão, meu amigo,” ele disse se sentando na cadeira ao lado de Ujina. “Você é o Mestre do Vácuo agora.”

Ancestral: Asako (morta em 57?) 4 Pontos

A líder original da família Asako teve seu coração quebrado pela repentina partida de seu marido, Yogo para as terras do Escorpião. No fundo, ela nunca esqueceu sua traição, mas ela nunca cresceu na carismática e sábia líder se o seu destino fosse outro.

Shiba a mostrou o que significava ser humano, divulgou O Dom a ela, e abriu a Trilha do Homem aos seus olhos. Ele salvou sua vida, e em retorno ela se tornou tudo que deveria ser — dignatária, diplomata, mãe, guia, líder e fundadora de uma das mais secretas e enigmáticas escolas de buhis do Império.

Ela e sua família ajudaram a construir a Biblioteca Imperial em Gisei Toshi, compilando centenas de volumes de conhecimento sobre a guerra com Fu Leng, e formou uma consciência coletiva em relação ao futuro do mundo. Mas apesar de todos os seus esforços, ela não pôde salvar seu próprio filho.

Sagoten foi um jovem difícil, e um amargo e vingativo adulto; apesar de Asako nunca ter esquecido o seu marido, Sagoten nunca o perdoou. Mesmo todo o brilho e Asako e esperançoso entusiasmo após o retorno de Shiba não podia curar completamente as feridas na alma de seu filho que a raiva contida gerou.

Asako não ascendeu ao reino das Fortunas, nem viveu entre os *Fushihai*. Sua morte veio no começo do crescimento da família, quando sua compreensão da Trilha ainda era jovem. Eles acreditavam que ela caminha entre eles, aliás, ou o tem feito desde que reencarnou pela família novamente para se provar digna de se juntar aos deuses.

Aqueles que escolhem Asako como ancestral ganham sua sorte com companhias, na forma de uma Vantagem de 6 pontos de Amigo Verdadeiro (NT: Equivalente a Aliado, na 3ª Edição). Eles também herdam a natureza furiosa de seu filho, porém, o que resulta na Desvantagem Bravo, e ele será devotado à sua queda doravante.

Nos anos após aquela noite, Ujina cuidou bem de sua filha. Ela cresceu forte e feliz, e ele a ensinou como o Mestre ensinou a ele. Um ano após a morte de sua esposa, ele se casou com Isawa Ieku, que deu a ele Tadaka e Tomo, agora os Mestres da Terra e da Água. Mas o veneno das garras que o atacou na noite do nascimento de Kaede ainda corre pelo seu corpo. A natureza do veneno atacaria seu coração se ele o deixasse, e por sua essência, o elemento que ele guarda e protege.

Ujina é tão forte como nenhum Mestre foi antes dele, e ele mantém o veneno sob controle, impedindo-o de destruir seu espírito. Mas ele o faz às custas de seu corpo. Mesmo agora, o poder se espalha e o muda, para que fisicamente lembre menos o homem que foi, e às vezes, homem nenhum. Mas Ujina afasta a escuridão e guarda o poder para o dia em que sua filha será capaz de carregá-lo.

Os Shiba

Shiba Tetsu

Terra: 3
Água: 3
Fogo: 2
Inteligência 4
Ar: 2
Reflexos 4
Vácuo: 3
Nível de Escola: Bushi Shiba 2
Honra: 1,3
Status: 2,5
Glória: 3,3
Vantagens: Ancestral: Shiba Kaigen, Ousando, Grande Destino, Amor Verdadeiro: Yuki no Onna (NT: Nas edições anteriores, “Amor Verdadeiro” consta como Vantagem. Na 3ª Edição, como Desvantagem.)
Desvantagens: Pequeno, Ingênuo
Perícias: Kyujutsu 4, Caligrafia 1, Defesa 2, Kenjutsu 3, Meditação 1, Lanças (Naginata) 1, Shintao 4, Cerimônia do Chá 3

Desde os dias de sua juventude, Tetsu foi um garoto quieto, insosso e às vezes esquecido por seus colegas. Ele parecia não ter interesses reais, e passava grande parte de seu tempo seguindo seus amigos aventuras selvagens. De fato, ele era considerado uma criança amarga, mimada e infeliz. Seus pais, ricos cortesãos, compravam o que queria, tentando curar sua monotonia. Mas inutilmente — Tetsu parecia irremediável. Finalmente, seus pais decidiram enviá-lo para ser treinado como um bushi na escola Shiba. Ele se rebelou, fugindo para os bosques Isawa. Apesar de ter sido encontrado na manhã seguinte, a experiência mudou para sempre sua vida.

Por dias, ele falou da ‘dama da neve’ que conheceu nos bosques, e como ela o defendeu da tempestade. Mesmo em sua mente de criança, ela era linda — longo cabelo negro, pele sedosa, sua voz macia e terna. Ela o encontrou, sozinho e chorando, atrás de um tremendo carvalho, e confortou o garoto perdido. Com suas palavras de coragem, ele aprendeu que se tornar um bushi não era um castigo, mas ao contrário, uma grande honra — e que servir ao seu clã era o maior dever que poderia receber.

Quando retornou, ele era uma criança mudada. Brilhante e aberto, risonho e feliz, Tetsu brilhava com vida e espírito. Ele dominava as artes marciais, aprendendo cada *kata* com orgulho e determinação. Seu temperamento se tonrou menos amargo, e ele fazia vários amigos. Assim que cresceu para se tornar um dos melhores alunos da escola, ele continuou a passar os verões no castelo próximo aos bosques Isawa, procurando por sua misteriosa companheira. Apesar dele nunca mais tê-la encontrado, ele jura que ela o observa, e com orgulho em seu coração, ele diz que um dia a encontrará de novo.

Existem alguns na escola Shiba que dizem que ele é o próximo Campeão, mas Ujimitsu sorri quando ouve os rumores. "Tetsu é um forte bushi," ele diz, "mas seu lugar não é como cabeça do Clã. Ele tem outro destino." Os cortesãos, claro, dizem que isso não é nada mais que Ujimitsu tentando desviar a atenção de cima de Tetsu.

Tetsu ouviu os rumores, e reconhece que tem tratamentos preferenciais porque é tido como o sucessor de Ujimitsu, mas ele não se importa. Poder, prestígio, posição — isso não significa nada para ele. Apenas servir ao seu clã e encontrar a dama da neve o leva a ser o melhor bushi que pode se tornar. Ele dominou a arte de *yarijutsu*, e a técnica de permitir que sua alma seja conduzida pela magia dos *kamis*. Ele diz que essas coisas foram dons dos bosques, e talvez ele esteja certo.

Shiba Tsukune

Terra: 5
Água: 3
Fogo: 2
Inteligência 4
Ar: 3
Vácuo: 5
Nível de Escola: Bushi Akodo 2/Bushi Shiba 3
Honra: 4,2
Status: 3,5
Glória: 6,0
Vantagens: Dom Interior (Empática), Múltiplas Escolas (Akodo Bushi/Shiba Bushi), Amor Verdadeiro (Isawa Tadaka)
Desvantagens: Amor Perdido (Shiba Norihatsu)
Perícias: Kyujutsu 2, Caligrafia (Cifra: Clã Fênix) 1, Defesa 4, Kenjutsu 2, Conhecimento (Shugenja) 4, Meditação 2, Lanças (Naginata) 2, Shintao 3, Cerimônia do Chá 2

Toda a sua vida, ShibaTsukune sabia exatamente o que queria. Nascida como segunda filha de um rico latifundiário Shiba, muitos sugeriram que a jovem garota viveria à sombra de seu irmão mais velho, Norihatsu. Nada podia estar mais longe da verdade. Seis anos separavam os dois, mas como o poeta Kakita Ujina disse, "Eles são como gêmeos, separados pelo nascimento."

Seu pai, Shiba Jimen, enviou seu filho à escola Shiba, mas como um favor ao daimyo da família Shiba, ele teve permissão de enviar sua filha para a Academia de Guerra Akodo. As correspondências entre os dois eram constantes, cada um compartilhando as descobertas e lições com o outro. O pai de Tsukune não precisava de um shugenja Kitsu para lhe dizer que seus filhos compartilhavam um laço kármico, e se alegrava que eles trariam grande glória para sua casa.

Mas pai comemorava sua boa fortuna um pouco cedo demais. No Dia de Ano Novo, em seu caminho para casa da escola Shiba, o cavalo de Norihatsu se afundou na lama, e o jovem Fênix caiu de sua sela, quebrando o pescoço. Norihatsu morreu instantaneamente, mas o sofrimento de sua irmã só estava começando. Tsukune esta praticando um *kata* de kenjutsu quando de repente caiu de joelhos, e começou a chorar. O próprio Akodo Kage se ajoelhou ao lado da criança, perguntando-a se havia se ferido, mas ela só podia sussurra "Meu irmão, meu irmão..."

Tsukune caiu num profundo sono em seguida. Seu pai a levou aos Mestres Elementais, mas mesmo suas grandes sabedorias não podiam curar sua filha. Finalmente, uma Kitsu veio investigar, e depois de uma longa deliberação, ela se virou para o Shiba. "Sua filha perdeu metade de sua alma," ela disse. "Esta é sua ferida. E ela não se recuperará até ser curada."

Um verão se passou com Tsukune trancada em sua sala, quase não comendo ou bebendo, e fazendo pouco senão olhar o pôr do sol. Uma noite, Jimen passou pelo seu quarto e ficou atrás dela enquanto ela observava o sol cadente. Ele perguntou se sua filha estava pronta para retornar a seus estudos na escola Akodo, mas ela mexeu a cabeça. "Não," ela disse. "Sou uma Shiba. Treinarei com meus irmão e irmãs aqui."

Ela treinou. Toda hora desperta era devotada às suas perícias bugei. Ela usou tudo o que aprendera na Academia Akodo e aplicou os princípios de seus professores Shiba ao treinamento. Ela falava apenas quando designada e nunca brincava com seus companheiros de infância, mas estudava os livros que trouxe das escolas do Leão. Os únicos companheiros que tinha eram sua prima, Isawa Uona, e um jovem Kitsu que estava estudando com Uona na escola Isawa. Quando Tsukune deveria estar passando os verões com sua família, ela ia à escola Mirumoto para descobrir seus segredos. Ela passava três meses lá, retornando com 'ritmo e tempo' tatuado em seu ombro.

As lições que aprendeu dos Akodo e Mirumoto, junto com o treinamento Shiba, a ensinou muito, e pelos anos restantes de seu treinamento, ela ganhou o apelido de 'pequena tartaruga' de seus professores. Sempre que se envolvia numa luta, ela permanecia fria e estóica, olhando para seu oponente, esperando para observar seus movimentos. Ela o deixava fazer dois ou três ataques rápidos, mas sempre saia de seu alcance enquanto o observava. Então, no quarto ataque, ela o atacava no momento em que seu golpe estava pronto. Os professores estavam impressionados, assim como seu orgulhoso pai.

Quando tinha dezesseis anos, seus professores decidiram que era tempo de seu *gempukku*. Um dia antes da cerimônia, ela foi informada que se juntaria à prestigiosa

ordem de *chikai*, e seria uma leal *yojimbo* a um dos mais promissores shugenjas de Rokugan: Isawa Tadaka. Ela estava profundamente honrada pela oferta e prometeu jurar sua vida a ele.

Ancestral: Asako Ingen (morto em 243)
(275-312)
(402-779)
5 Pontos

Asako Ingen foi o pioneiro responsável pela descoberta e refino das aventuras iniciais nos aspectos do Dom resultando nos *Fushihai* (imortais), apesar de muitos Asako não perceberem isso. Ele era obcecado pela Trilha desde que foi aceito na Academia *Henshin* há quase oitocentos anos. Convencido de que os Enigmas eram apenas o começo de algo muito maior, ele embarcou numa jornada para toda a sua vida par resolver este intricado quebra-cabeças.

Ao fim de sua vida, Ingen finalmente conseguiu compor um trabalho para uma visão moderna da Trilha, mas morreu de velho antes que ele fosse completado. Suas últimas palavras que foram relatadas foram: "Eu seria como um deus!" Uns 32 anos depois, outro grande pensador Asako, Reisha, se tornou arrebatado pela idéia de resolver o padrão da Trilha. Apesar de demonstrar incríveis progressos com as dinâmicas superiores, sua promessa foi terminada quando ele foi morto durante um ataque surpresa da Garça. Dizem que suas últimas palavras foram: "Eu seria como um deus!"

Seiscentos anos atrás, novamente outro Asako, conhecido como Beiwa, fez produtivos avanços no campo da pesquisa. Dessa vez, ele teve sucesso. Os portões ao próximo nível da existência humana se abriram, e Beiwa passou por eles. Ele livremente deu suas descobertas à família Asako, e coordenou formalmente a porção da Academia dedicada ao Mistério Final por quase quatrocentos anos. Ele morreu sob circunstâncias misteriosas no ano de 779 (muitos acreditam que foi resultado de veneno). Suas últimas palavras foram: "Eu seria como um deus!"

Ninguém relatou essas palavras entre os Asako desde este dia.

Aqueles com Ingen como ancestral são considerados como sendo de 1 Nível de Escola a mais para todos os propósitos à cerca de Enigmas.

No dia seguinte, durante a cerimônia, ela foi apresentada ao shugenja. Seu frio e estóico olhar viu Tadaka... E se derreteu. Uma sensação que ela não sentia por quase uma década quase a afogou. Ela viu nos olhos de Tadaka algo que viu em sua alma também. Por todo o longo ritual, seus olhos nunca se distraíram e parecia que o próprio tempo havia parado. Quando Tadaka tomou sua mão, ela sentiu as energias correndo em seu sangue pegarem fogo; ela mal podia agüentar quando ele cortou sua palma com a faca e ela sussurrou, "Minha vida é sua." Ela viu os lábios de Tadaka se moverem levemente ao dizer as mesmas palavras para ela.

Três meses se passaram desde este dia, e Tsukune não tem sido capaz de afastar o jovem shugenja de sua mente. Ela fica ao lado dele, muito próxima a ele, e ela não pode manter sua mente em seu dever. Ela sabe que algo aconteceu com ela, algo que não pode ser explicado pela alquimia Asako ou pela razão Kitsuki, mas algo que mudou sua vida para sempre. Ela não pode dizer como ou porquê, mas ela sabe que está atada a Tadaka, de modo muito semelhante ao que esteve atada com seu irmão.

Ela se lembra dos meses que se passaram depois que seu irmão morreu, e ela se lembra de como o incidente quase a matou. Quando ela pensa nas jornadas secretas de Tadaka às Terras Sombrias (jornadas que ele a proibiu de acompanhá-lo), ela sabe que um dia, ela sentirá a dor em sua alma como sentiu quando era uma garotinha, mas dessa vez, ela sabe que não conseguirá sobreviver.

Shiba Ujimitsu

Terra: 5
Água: 5
Força 3
Fogo: 4
Ar: 6
Vácuo: 5
Nível de Escola: Bushi Shiba 5
Honra: 4,9
Status: 8,0
Glória: 8,3
Vantagens: Aliado: Doji Satsume, Ancestrais (Todos os Ancestrais Shiba), Irrepreensível, Alma do *Kami*
Desvantagens: Segredo Obscuro (morte da filha e esposa), Pequeno
Perícias: Kyujutsu (Arquearia Montada) 5, Caligrafia 3, Defesa 4, Etiqueta 4, Kenjutsu 5, Corte (Manipulação) 1, Meditação 4, Lanças (Naginata) 2, Shintao 4, Cerimônia do Chá 3

O Anel de Água de Ujimitsu

O Anel de Água de Shiba Ujimitsu permaneceu em 5 apesar de sua Força ter caído a 3. Uma vez que sua Força era maior, mas um incidente envolvendo sua filha, a espada ancestral Shiba, e seu ancestral o debilitou. Vide *Winter Court: Kyuden Seppun* (pag. 114) para detalhes.

O líder da família Shiba e Campeão do Clã é um pouco atípico para um Fênix. Por um lado, ele representa tudo que um Campeão da Fênix deve ser — sábio, pensativo, bem versado no código do bushidô e dedicado a defender o clã a todo custo. Por outro, ele é muito mais do que sua aparência sugere, e ocasionalmente demonstra artimanhas e

especialidades com as quais nem mesmo seus mais próximos amigos estão familiarizados.

Não havia nada relevante sobre Ujimitsu enquanto crescia. Ele ouvia atentamente o que lhe diziam, e raramente respondia os mais velhos. Ele se saía bem, mas nunca se destacava em nada. Seus interesses estavam principalmente no desenho, algo em que ele nunca foi bom, e no canto, o que ele sempre fazia quando sozinho. Raramente as marcas típicas de um bushi. Sua cerimônia de *gempukku* aconteceu normalmente e ele assumiu um posto nas fronteiras das terras da Fênix junto com dúzias de outros formandos da escola Shiba.

Ele estava com sua unidade durante uma patrulha ao longo da costa certa manhã quando o antigo Campeão finalmente morreu. Ujimitsu caiu de seu cavalo nas ondas enquanto as almas de milhares de ancestrais enchiam sua mente. Ele gritou em adulação e dor, tentando compassar a experiência com palavras esperançosamente inadequadas. Ele falou em línguas estranhas que ninguém jamais havia ouvido antes e chamava por 'sua mãe' o sol para que o perdoasse por falhar a ela. Os aliados da Garça em sua patrulha achavam que ele estava louco. Com sorte, seu *gunso* havia sido treinado para reconhecer os sinais e soube o que estava acontecendo. Assim que ele estava bem o bastante, Ujimitsu foi despachado para o palácio da família Shiba, onde seu status foi confirmado. Ele agora abrigava a alma do Campeão do Clã, e formalmente assumiu o escritório em seguida. O humilde bushi servindo num posto comum agora se via liderando um exército de centenas de milhares.

Tudo isso deixou Ujimitsu um pouco surpreso. Ele esperava ser um *yojimbo* de algum shugenja, não o guardião do clã inteiro. Juntamente com seus novos deveres, ele tinha as vozes de todos os seus predecessores rodando em sua cabeça. Durante os primeiros dias, ele se sentiu perdendo-se em sua cacofonia e beirou a irrecuperável loucura várias vezes. O Mestre do Vácuo, Isawa Ujina, e os outros Mestres Elementais o ajudaram para recuperar seu equilíbrio. Eles o ensinaram várias técnicas de meditação e maneiras de acalmar sua mente tumultuada, assim como o instruindo sobre como fazer uso das poderosas almas dentro dele. Quando emergiu dessa transição, ele estava em paz com seu novo estado, e pronto para assumir a posição que o destino decretou a ele.

Desde então, ele tem se saído acima das expectativas e trouxe um novo senso de honra ao chão. As tropas Shiba têm estado mais dispostas desde que assumiu, seus movimentos e posicionamento mais precisos. Ujimitsu continua pensativo e quieto, mas ele aprendeu que a observação é a chave para o progresso. Ao estudar cuidadosamente — amigos ou aliados — pode-se ver suas fraquezas e corrigi-las ou explorá-las. Ele restaurou o respeito militar da Fênix; apesar de pequeno e fraco, ele não é mais objeto do ridículo como antes. Aqueles que sabem, dão crédito a Ujimitsu — e às vozes que carrega dentro dele — pela mudança.

Ele teve uma família uma vez, mas eles morreram há algum tempo. Sua esposa cometeu *seppuku* por uma questão de honra, e ele foi forçado por honra a matar sua jovem filha logo depois, pois ela amaldiçoou as almas dos Hantei diante dos olhos do próprio Imperador. O incidente está oculto em segredos, pois ocorreu no meio das delicadas negociações com o Clã Leão. Nenhum presente à ocasião comenta o assunto, e perguntar Ujimitsu a respeito é uma tentativa de suicídio. Até onde se preocupa, sua família nunca existiu.

Estranhas histórias têm seguido Ujimitsu desde que se tornou Campeão — histórias que mesmo a Fênix descreve como anormais. Ele parece ser capaz de se mover com inédita velocidade e negar as leis da natureza e realidade à vontade. Relatórios dizem que ele é capaz de aparecer em dois lugares ao mesmo tempo, e ele que foi visto em centenas de *li* (milhas) de distâncias dentro da mesma hora no mesmo dia. O próprio Ujimitsu manifesta ignorância no assunto, dizendo que tais histórioas são ficções triviais e nada mais. Os próximos a ele, porém, dizem que ele gosta da mística que as histórias o dão. Se há ou não alguma verdade nelas — e o que possam implicar ao Campão da Fênix — ninguém pode dizer.

Ujimitsu é um homem pequeno e discreto, fácil de se esquecer. Ele não tem a dominante presença dos Campeões dos outros Clãs e parece incomodado com a pompa e a formalidade que a posição exige. Mas seus olhos viram as profundezas de dez séculos, e ele fala com calma autoridade de alguém absolutamente certo de si. Enquanto ele às vezes discute com os Mestres Elementais — mudanças políticas urgentes, aumentar a verba para as tropas, etc. — ele só o faz atrás de portas fechadas e nunca fala mal deles em público. Ele continua a desenhar sempre que tem tempo, e habitualmente se retira para a solidão dos bosques Isawa. Ele nunca deixa ninguém ver seu trabalho, porém, dizendo que ele está muito ruim para se mostrar.

Ujimitsu usa seu cabelo no tradicional nó samurai, e carrega o daisho do Clã Fênix aonde quer que vá. Ele prefere caminhar a cavalgar sempre que pode, sempre usa as mesmas sandálias gastas em seus pés. Ultimamente, sua face tem parecido mais velha que o costume, e servos do palácio Isawa sussurram que ele não tem dormido bem. Ele ainda não deixou que isso interferisse em seus deveres, porém.

A Vantagem única de Ujimitsu (Alma do *Kami*) tem por intenção representar os milhares de anos de sabedoria e conhecimento que ele pode reunir das outras almas dos Campeões da Fênix. Essas almas têm quase conhecimento infinito das perícias básicas e sabedoria comum ganha de quase quarenta vidas. As perícias dadas na descrição de Ujimitsu são aquelas possuídas por ele próprio, e estão disponíveis sem que ele acesse a sabedoria da alma do Kami. Ninguém além do Campeão do Clã Fênix pode ter esta Vantagem, e ela só é dada durante o jogo. Esta Vantagem só pode ser obtida durante o jogo pelo Mestre de Jogo, e apenas ao Campeão do Clã Fênix quando o antigo usuário da posição morrer.

Os Asako

Asako Togama

Terra: 2
Água: 3
Fogo: 2
Inteligência 4
Ar: 3
Vácuo: 3
Nível de Escola: *Henshin* Asako 2 (Ar, Água)
Honra: 2,8
Status: 2,0
Glória: 1,7
Vantagens: Aliado (Doji Shizue), Mente Clara
Desvantagens: Fascinação (Conhecimento sobre Iuchiban), Conhecimento Proibido (nome de Iuchiban)
Perícias: Música 1, Narração 2, Caligrafia (Cifra: Clã Fênix) 3, Defesa 2, Falsificação 4, Jiujutsu 3, Conhecimento: História 2, Conhecimento: Iuchiban 2, Conhecimento: *Maho-tsukai* 3, Medicina 1, Meditação 3, Invetigação (Procurar) 2, Shintao 2, Conhecimento: Lei 5

Calmamente confiante e secreto, contente consigo mesmo, Asako Togama, com dez anos de idade, deitava seu pincel de escrita e folgou suas mãos em suas mangas. Ao seu redor seus colegas faziam o mesmo. O instrutor, cujo ditado foi só há alguns momentos registrado em traços de carvão por vinte mãos afoitas, agora inspecionava o trabalho de seus estudantes, passando do último ao primeiro estudante, inclinando-se para fazer uma ocasional marca de correção. Ele estava quase na metade do caminho quando chegou a Togama, mas o jovem não tinah vergonha em estar tão longe da frente. Afinal, qualquer outro estudante daquela sala estaria passando pelo *gempukku* em algumas semanas. O evento ainda estaria a alguns anos à frente para o prodigioso jovem futuro shugenja.

Seu aprendizado foi rápido, apesar de alguns incidentes. Seu mestre primeiramente pensou que o jovem seria orgulhoso, e numa tentativa de ensinar humildade deu a Togama vários ideogramas arcaicos para traduzir ao Rokugani moderno — incluindo um que nada significava feito de propósito. Ao invés de olhar confuso para o símbolo falso, Togama franziu as sobrancelhas, então repentinamente se levantou e saiu da sala. Ele voltou bem depois da hora do jantar um manifesto de impostos de duzentos anos, cujo o assunto era uma quente toca de inverno que era usada pelos primitivos Isawa. Os símbolos eram iguais.

Togama sempre foi precoce, mas isso não o impediu de se tornar uma das mais amadas pessoas na família Asako. Bem-vindos em toda corte na terra, as pesquisas e estudos de Togama o tornaram um favorito de muitos, e sua astúcia rápida o deu um ar de cortesão. Ele viajou por várias terras de outros clãs, ao distante sul de Kyuden Doji, e para a cidade opulenta de Ryoko Owari no oeste. O Escorpião, Unicórnio, Leão e Garça o recebem com braços abertos enquanto o enigmático Dragão não tem recepções de amizade ao viajante Asako, ele está certo de que um dia receberá um convite para visitar suas grandes bibliotecas também. E isso, ele diz, será o seu maior feito.

Recentemente, Togama se envolveu alguns problemas políticos, porém. Por uma incomum descoberta de documentos antigos abaixo de Otosan Uchi, Togama começou a pesquisar a história e descendência da linhagem Imperial. Enquanto terminava o texto, ficou anunciado que ele descobriu o segredo no nome verdadeiro de Iuchiban. Porém, num infeliz acidente, os documentos originais de Togama foram destruídos antes que fossem levados à corte. Togama encara a derrota com bom senso, ele simplesmente sorri e enigmaticamente responde, “se meu trabalho era uma mentira, então por que ele foi tão cautelosamente destruído?”

Ancestral: Asako Hanasaku 98-153
4 Pontos

Asako Hanasaku descobriu muito do que agora preenche as bibliotecas Asako. Sua eclética e quase esotérica pesquisa o classificou como desonrado e aberrante, mas a boa obra que Hanasaku fez em seu próprio corpo mudou a própria natureza de estudo dos Asako. Venenos, plantas, peixes, ovos, tinta, sangue, óleos e temperos foram ingeridos, esfregados na pele ou consumidos para que Hanasaku descrevesse suas propriedades. Seu esforço para entender tudo foi uma bênção para a Fênix e para o resto de Rokugan, como um mundo muito desconhecido a ser explorado.

Hanasaku morreu provando um raro veneno cor de musgo — posteriormente conhecido como *Jin-Hana Saku*. Com poucas gotas em sua língua seu corpo entrou em convulsão, e seu braço esquerdo ficou insensível. Como ele relatou ao escriba, ele disse ‘tem gosto de leite de arroz velho e azedo.’ Com a pesquisa completa, ele bebeu um pouco de sakê para limpar sua boca. Momentos depois, o corpo de Hanasaku desmaiou, e ele caiu no chão. Ele nunca mais acordou.

O samurai com Hanasaku como ancestral está amaldiçoado com o incontrolável desejo de saber o que tudo é. Qualquer coisa não descoberta ou desconhecida pelos Asako é uma nova fronteira a ser testada. Uma rolagem de Vontade contra um NA de 20 é necessária para resistir a experimentar algo novo. Porém,m o conhecimento de Hanasaku sobre o bizarro dá ao samurai um nível automático em todas as rolagens envolvendo Medicina, Veneno, Herbalismo e toda rolagem de conhecimento envolvendo estranhos eventos e informações. Comprar um nível em qualquer perícia continua requerendo o gasto de um Ponto de Personagem.

Agora, Togama fica no palácio Asako, viajando entre as bibliotecas dos Isawa e as dos Shiba. Ele recebe visitantes com um sorriso pronto e um comentário rápido, e sempre está querendo gastar algum tempo discutindo seu trabalho predileto com aqueles que queriam ouvi-lo.

Asako Oyo

Terra: 2
Vontade 4
Água: 3
Percepção 7
Fogo: 2
Inteligência 5
Ar: 3
Atenção 6
Vácuo: 3
Nível de Escola: *Henshin* Asako 5 (Água, Fogo, Terra, Ar, Vácuo)
Honra: 2,8
Status: 0
Glória: 1,2
Vantagens: Propósito Maior (Avisar dos Perigos dos Henshins)
Desvantagens: Má Reputação (Lunático), Caolho, Loucura Elemental (Conhecimento), Conhecimento Proibido (O Grande Segredo)
Perícias: Narração (Bardo) 2, Bastões 3, Caligrafia 1, Defesa 2, Jiujutsu 3, Medicina (Herbalismo) 3, Conhecimento: História 3, Investigação 2, Kenjutsu 2, Conhecimento: O "Dom" 4, Meditação 5, Shinto 5, Teologia 3

Asako Oyo nasceu cento e quarenta e dois anos atrás, de um zelador da Biblioteca Isawa em Gisei Toshi. Sua mãe morreu quando era pequeno, e ele foi adotado em sua pequena comunidade. Desde cedo, ele esteve exposto aos vários contos hospedados no prédio, os Asako liam histórias de seus volumes para ele toda noite.

Ele exibia uma mente extraordinária, e consumia milhares de palavras podia dos vários textos empoeirados nos intermináveis corredores da academia. Mas havia algo sobre ele que entristecia os Asako. Ele nunca parecia contente, sempre procurando pelas altas janelas da longevidade, como se o conhecimento não fosse o bastante para ele.

Quando mesmo os jogos mentais e quebra-cabeças de palavras dos Asako começaram a chateá-lo, foi decidido que entraria na Escola *Henshin* em Shiro Asako. Mas os Isawa não permitiam que nenhum dos Asako deixassem a biblioteca antes da aposentadoria, e assim os Henshins se prepararam para contrabandeá-lo com os Henshins que entregavam comida e suprimentos.

Pouco antes de receber seu *gempukku*, Oyo foi levado para os muros externos de Gisei Toshi e recebeu comida e um mapa para Shiro Asako. Ele chegou vários dias depois e se apresentou com todo flerte dramático e jovial entusiasmo que podia encontrar, relatando sua herança e direito de atendê-la. Ele foi aceito na escola, talvez baseado mais em sua paixão do que no seu sangue.

Ancestral: Kitsu Taiko (717-781)
7 Pontos

Kitsu Taiko foi uma criança comum de nascimento camponês. Uma criança forte, ele aprendeu a andar e a dar cambalhotas antes que seus irmãos pudessem engatinhar.

Quando Taiko era muito jovem, sua casa foi atacada por bandidos que mataram sua família. A quadrilha planejava roubar o dinheiro e bens da casa, e vender o jovem garoto a um trabalhador como aprendiz. O jovem Taiko tinha outras idéias. No meio do ataque ele chamou por espíritos de fogueiras há muito tempo apagadas. Quando foi achado, Taiko estava sentado sozinho numa pilha de destroços enegrecidos. Os Kitsu que o encontraram disseram que eles foram guiados pelo espírito de uma fera leonina semelhante ao fogo cujos olhos fantasmagóricos falavam de séculos de sabedoria. Taiko foi levado para Shiro Sano Ken Hayai imediatamente, e colocado aos seus cuidados.

Quando foi aceito na escola dos Kitsu, ele tinha apenas quatro anos de idade.

Taiko tinha uma incrível afinidade para a escola do Fogo, e apesar de seu sangue Kitsu ser muito fraco para fazer muito mais do que ouvir um espírito casual, ele logo cresceu ao nível de um dos shugenjas mais mortais no Império.

Sua habilidade foi um fator decisivo em muitas das batalhas que seguiram aquele dia, e ele fez várias inovações no conhecimento e feitiçaria da magia de Fogo.

Taiko acreditava em confrontar os problemas com força e destruir obstáculos ao invés de procurar meios de evitá-los. Qualquer problema com inimigos, ele dizia, deveria ser resolvido matando todos eles, e então pedindo aos Kitsu para interrogar suas almas no *Jigoku*. Nenhuma outra resposta o satisfazia. Quando ele se aposentou do serviço ao Império, ele foi convidado para viajar às terras da Fênix e se tornou o próximo Mestre do Fogo.

Taiko aceitou, e foi dispensado de seus deveres para com o Clã Leão. Apesar de ter morrido como um Fênix, seu coração estava com os Kitsu e seus descendentes podem ser encontrados em ambos clãs.

Apenas um personagem shugenja do Leão ou da Fênix pode adquirir este ancestral. O shugenja pode escolher um elemento, e ele é considerado sendo adorado pelos kamis *deste* elemento. Tentativas de se comunicar, invocar ou sentir espíritos deste elemento serão recebidas com amizado, e o personagem pode rolar um dado adicional quando invocando feitiços deste elemento.

Com o passar dos anos, Oyo mostrava uma progressão nunca vista com as técnicas místicas que os senseis Henshins ofereciam. Sua mente reunia complicados funcionamentos físicos que muitos demorariam anos para aprender. De fato, às vezes parecia que ele estava acima do

atual nível de estudo, visualizando as lições que viriam no dia seguinte ou na próxima semana. Os Mestres que perguntavam com o que ele se distraía ficavam chocados com suas respostas, que mostravam um profundo conhecimento muito além de qualquer estudante com a sua experiência já tivesse alcançado.

Quando ele alcançou o quarto nível de treinamento, os *Fushihai* começaram a ficarem mais preocupados com seu progresso. Eles assumiram primeiramente era que seria um sintoma de seu intelecto acelerado o fato de que os estudos antes difíceis o bastante para requerer sua tenção, agora os assustava.

Ele estava se desenvolvendo rápido demais. Os *Fushihai* não tinha padrão para referências a isso. Eles não sabia o que aconteceria a uma pessoa que começasse a Trilha do Homem prematuramente. Se Oyo não estivesse completamente pronto, ou as condições de sua iluminação não estivesse absolutamente controlada, então o resultado seria pior que qualquer um deles imaginava. Sua resposta foi simples.

Oyo foi afastado de seus estudos e negado a acessar mais conhecimentos sobre a Trilha até que tivesse para se acostumar com o que estava se tornando. Ele foi enviado aos *Michibiku*, onde ele ficaria até que garantissem que ele estava pronto para o próximo passo. O que não consideraram foi a habilidade prematura de Oyo de colher informações e fazer saltos de lógica. Pelas próximas duas décadas, ele continuou agindo de acordo com o que desejavam os Mestres Asako, seu subconsciente fazia conexões entre verdades aprendidas e teorias percebidas. Apesar disso, ele nunca foi chamado de volta à Escola Henshin: se por causa dos Mestres terem esquecido-o, ou o estivessem evitando, ele nunca teve certeza.

Finalmente, apenas alguns anos antes que se juntasse aos monges Asako servindo nas bibliotecas onde nascera, ele fez uma significante descoberta. A última parte da Trilha era apenas uma elaboração do que já veio antes, ele teorizou, e assim o treinamento não era necessário para alcançá-la. Ele conseguiu fazer algo nunca antes conhecido — ele 'pulou' para o próximo nível de treinamento sem o benefício de um sensei.

Novas visões de compreensão se abriram para ele como um botão de flor no primeiro dia de primavera. Ele estava completamente ciente de si, de seu corpo e do ansioso espírito dentro dele. Oyo sabia que ele era aquele espírito, que a casca em que o hospedava nada mais era que um veículo carregando-o pela Trilha — Para...?

Para que ele esteve se esforçando? Que grande segredo infestava seu espírito para que implorasse por liberdade? E uma vez liberto, para onde ele iria? Essas e milhares de outras perguntas formavam uma tempestade dentro dele, e o levavam a um ponto onde ele reconhecia que a insanidade não era nada mais que um simples pensamento.

Retornando para Shiro Asako, ele implorou pelo conhecimento dos Mestres. Ele não desejava nada mais que uma resposta para o que estava se tornando, o que eles fizeram dele...

Eles o estudaram por algumas horas antes de perceber seu terrível engano. Eles deram a eles os meios para continuar em si sem a orientação que precisaria para continuar na Trilha adequada. Oyo atingiu sua maturidade, vagando nas corruptas trevas além. Eles arrogantemente presumiram que ele não seria capaz de trilhar seu caminho sem eles.

Eles estavam errados.

Asako Oyo se tornou uma lição para os Mestres que passariam os próximos trinta anos corrigindo. Transes profundos e intensas jornadas espirituais em sua alma foram apenas o começo do tormento que sofreria enquanto tentavam atraí-lo de volta à Trilha. Com a demora do resgate de seu espírito, ele mudou irreconhecivelmente. Oyo não era mais o homem que os Asako conheceram.

Ele estava castigado e dolorido. Um de seus olhos ficou branco e eles passou semanas inteiras se escondendo de terríveis coisas que viu no além. Momentos de clareza apenas serviam para piorar seu estado, pois era neles em que falava do futuro. Ele dizia que viu as imagens de um tempo em que os clãs guerreariam uns contra os outros, quando o Obscuro retornaria para tomar o Império, e quando uma escuridão cobriria a terra, deixando um grande vazio em seu lugar.

Por quase cem anos, os *Fushihai* e seus mais confiáveis assistentes guiaram Oyo pela Trilha, conscientemente suprimindo sua natureza maculada. Ele foi o maior engano deles, mas podiam provar que era o maior feito deles também. Se eles pudessem guiá-lo pela confusão aos céus, então estaria provado que havia esperando mesmo para a alma mais desgraçada.

Ao longo dos anos, seus resmungos se tornavam mais coerentes, e ele falava menos e menos do que havia visto. Se ele esqueceu, ou se recusava a relatar, ninguém sabia. Seus prognósticos se tornavam cada vez menos freqüentes, e era eventualmente determinados que estavam se tornando um pouco menos distantes, como se estivesse "se aproximando" de um vital momento no tempo.

Dois anos atrás, ele escapou.

Agora ele vaga pelo continente de Rokugan, alterando entre o presente e pontos apenas alguns minutos à sua frente. Os Henshins procuram por ele, tentando levar sua ovelha perdida para casa, temendo o que possa acontecer quando suas visões se concretizarem. Eles sabem de sua posição na Trilha — que está terrivelmente perto do fim. Este o ponto mais crítico do desenvolvimento, e se ele estiver para pular de novo, tão perto da divindade, quem poderia dizer o resultado?

Asako Oyo vaga pelo Império, gritando a quem possa ouvir:

"Não confiem nos Asako! Eles não estão prontos!"

Capítulo Cinco: Personagens Fênix Prontos

Colecionador de Fetiches Isawa

Em seu nascimento, um homem vestido num gasto hakama chegou das estradas. Ele disse a toda sua família que só estava de passagem, e precisava de um lugar seguro e seco para dormir à noite. Ao ver sua forma recém-nascida, e em troca da graciosa ajuda de seus pais, ele os deu uma caixa selada de um manuscrito, para ser aberta em seu *gempukku*. No nascer do sol seguinte, ele se foi, sem uma palavra para nunca mais ser visto de novo.

Quatorze anos depois, você quebrou o selo e olhou os conteúdos da longa caixa. Dentro estava um manuscrito de papel de arroz envelhico, enrolado como se se enrolasse dentro da caixa contra a própria vontade. Nesta mesma noite, ignorando os outros presentes que recebeu, você pesquisou a escritura arcana nela.

Você nunca mais foi o mesmo. Seus pais dizem que você tem se importado menos com os outros, preocupado com sua sede de procura. Sua crescente obsessão por objetos materiais — particularmente *tsangusuri* e outras quinquilharias mágicas — os assusta. Eles dizem que você está se tornando corrompido por uma fascinação sombria. Tarde demais, você sabe que eles estão certos.

Apenas alguns dias depois de ter lido o manuscrito, a primeira voz entrou em sua mente. Você não a reconhecia, mas ela soava como um velho amigo. Ela conhecia o desejo em seu coração e prometeu cumpri-lo se a libertasse. Você temeu, mas as imagens eram encantadoras, cheias de maravilhas e enigmas...

Apesar das visões serem de paisagens distantes, a voz o guiou a um oratório. Dentro dele você achou um velho pilão. Você não sabe o que fazer com isso, mas uma nova voz lhe prometeu que era um poderoso item que lhe daria magia imensurável — se você a seguisse para outro local. Você o fez, várias vezes, e com cada novo fetiche você sente a magia aumentando em você. Infelizmente, o poder não é a única coisa que os itens lhe dão. Você pode sentir algo crescendo dentro de você, como o peso de uma criança em sua alma.

Aogra você está começando a imaginar porque seguiu as vozes malignas e sua 'trilha de visões'. Você está cercado por um crescente ódio que não pode definir. Há uma escuridão aumentando dentro de você, como se algo estivesse tentando se libertar de seu corpo. Toda vez que segue a voz, algo terrível acontece, e alguém morre. Mais recentemente, um companheiro de viagens que você acompanhou por muito tempo — um magistrado Shiba — foi jogado de seu cavalo.

E a nova voz em sua cabeça é outro de seus amigos...

Você foi longe demais e aprendeu demais para voltar agora. Você aceitará os grandes poderes que as vozes lhe ofereceem, sacrificando todos e tudo com o que se importa? Ou procurará um meio de silenciá-las, destruir os fetiches, e encerrar esta monstruosa magia de uma vez por todas...?

Ishi Amnésico

Você não se lembra do seu nome.

Ou onde nasceu. Ou quem foram seus pais. Ou quem são seus amigos. Ou o que você estava fazendo que lhe fizesse acordar dentro do leito de um rio há uma semana, coberto de musgo e cheirando a sangue. Tudo que você tem certeza é de que é um shugenja, um invocador elemental com a habilidde de manipular o Quinto Anel — o Vácuo.

Você não tem sensei, mas você acha que o que tinha, antes do acidente que causou sua perda de memória. Você pode quase se lembrar de uma face, alguém protegendo você, o guardando quando as forças que contactava estavam além de sua capacidade. Alguém que o guiava de volta para casa quando se aventurava longe demais no Reino Entre os Elementos. Que estendia a mão que para que voltasse antes de...

Um campo de batalha. Você estava num campo de batalha quando isso aconteceu. Não, talvez uma batalha tivesse começado ao seu redor, como uma nuvem de gafanhotos caindo sobre uma fazenda pequena. Uma torre isolada. Todos ali eram amigos. Você confiava que eles não lhe fariam mal. Até que os gafanhotos vieram e destruíram tudo. Você estava no Reino do Vácuo, tentando um feitiço pela primeira vez, e eles levaram seu mestre, e alguém mais, para longe de você. Todos desapareceram, você estava livre.

Todos estavam mortos...

Outra face lhe vem às vezes, mais e mais. A de um jovem e forte guerreiro, alguém que o ajudou, lhe protegeu. Mas você não pode se lembrar onde ele está ou se ele ainda vive. Você sabe que em algum lugar, porém, deve haver alguém que possa lhe dizer o que você é, e o que você estava fez no Vácuo que causasse esta tragédia.

Deve haver.

Você tentou se aventurar de volta no éter, encontrar a trilha para casa. Mas é muito para que você absorva — há muitas coisas para olhar, ouvir e entender. Se você deixar, você pode quase ouvir alguém chamando seu nome à distância. Você deseja desesperadamente ir para ela, voar e nunca voltar, mas o que você se tornaria então? Por que você se enche de uma sensação de medo toda vez que olha no Vácuo?

Você poderia desistir, cometer *seppuku*, encerrar este pesadelo agora enquanto você ainda está no controle do que resta de sua mente. Mas o que se conseguiria com isso?

O que é mais importante? Paz da mente ou paz da alma?

Michibiku Asako

Você nasceu no Dragão e viveu os primeiros vários anos de sua vida entre seus picos ermos, passando todas as suas jovens tardes em seus pacíficos monastérios, e todas as suas calmas noites em serena contemplação. Mas a simples felicidade do Dragão não foi seu primeiro chamado, mesmo apesar de sentir falta das montanhas cobertas de neve, você não trocaria sua vida como um Michibiku Asako por qualquer outra coisa em Rokugan.

Você é um criador, uma pessoa dedicada ao bem estar de todos os clãs igualmente, sem preferências ou favores. Sua missão é guiar as famílias mais jovens dos clãs, fazê-las entender seu lugar na Trilha do Homem. Mostrá-las como se melhorarem para que possam alcançar a grandeza humana, como você e seus irmãos e irmãs Asako fizeram. E para fazer isso, você deve ir até eles, ser o exemplo de como falar, agir, lutar e morrer.

Isto é o que o *Fushihai* Asako que veio até sua casa nas montanhas disse na mesma noite de sua chegada. Você não entendeu, pois não estava pronto para o conhecimento do lugar da sua alma na Trilha. Você não acredita nele quando ele diz que você — em sua última vida — viveu quatrocentos anos, e foi quase imortal antes de ser assassinado por um vil Isawa que invejava seu conhecimento.

Você acredita agora. A Trilha do Homem foi revelada a você, a verdade do mundo exposta diante de seus olhos. A antiga alma dentrto de você se lembra mais e mais da Trilha a cada dia. Você está "destinado à gloriosa ascenção", eles dizem. E as coisas que você pode fazer, mesmo sem o benefício do treinamento — certamente, são prova da validade do que os Asako dizem.

Você espera que tudo isso seja verdade, mas percebe que existem falhas no esquema. Um dia não passa sem que você tenha dúvidas. Como você pode ter sido um Asako — que dirá um estabelecido Asako — e ter renascido no Dragão? A Trilha não previniria enganos tão cósmicos? As Fortunas não guiariam as vítimas de tais infelizes fins a novas vidas adequadas?

E se sim, então o que causou seu errante renascimento? Às vezes quando você caminha na Trilha, você tem a sensação dos outros por perto. Mas isso é impossível. "Toda pessoa deve caminhar a Trilha sozinha," seu *Fushihai* lhe contou.

Você tem certeza de quem você é?

Mesmo?

Yojimbo Envergonhado

Você falhou em seu dever sagrado. Como yojimbo, você estava encarregado da proteção de apenas um shugenja Isawa, mantê-lo seguro e fora de perigo até seu *inkyo*. Mas ele se foi, e você está envergonhado pela sua perda. Ele é tido como morto pelos anciões Shiba e Isawa, destruído num estranho acidente quando seu *Ishiken* foi morto durante um ataque em sua fortaleza. Mas você sabe mais.

Ele está vivo, apesar de não ter idéia de para onde ele foi banido. Tudo que você se lembra dos eventos das últimas várias horas que passou com ele é que o Ishiken estava preparando uma seção especial de treinamento, na qual ele disse que os "portões de da sala do trono de Amaterasu se abririam e o futuro do mundo se disporia como um mapa de estradas." Você estava preocupado com a segurança de seu protegido quando o Ishiken disse que ele ajudaria, e até hoje você deseja ter intercedido...

Um campo de batalha. Houve uma grande batalha, e você era a única defesa contra os invasores. Uma nuvem de gafanhotos caiu sobre a torre isolada do Ishiken. Você tinha certeza que desejavam os segredos que o Mestre do Vácuo sabia sobre o próximo mundo, o nível entre os Elementos. Eles vieram e destruíram tudo. Você foi forçado a voltar à sala de meditação, você encontrou os magos trancados num profundo transe juntos, aventurando-se no reino físico além. E depois de lhe vencerem, perante seus olhos paralisados, os invasores mataram o Ishiken, mantando-o com propósito brutal.

Naquele instante, seu protegido — seu amigo — sumiu numa violenta liberação de energia brilhante...

Desde este dia, você tem sentido sua presença. Ele não está aqui, não perto de você, mas você sabe que ele está vivo. Talvez ele esteja finalmente se aventurando permanentemente além do "véu", passando para o Reino do Vácuo eternamente. Mas você suspeita que não é este o caso. Ele parece mais próximo que isso.

Uma procura nas ruínas da torre lhe deu um mon de um dos corpos dos invasores. O Unicórnio. Os Moto. Que razão eles teriam para isso? O que levariam a atacar a Fênix com tanta selvageria? Eles tinham algo haver com o feitiço que arrebatou o shugenja?

Os Shiba pediram seu *seppuku*, mas você não pode desistir. Você tem certeza de que ele está por aí em algum lugar, possivelmente em grande perigo ou dor. Seu dever é para com ele até ele esteja morto ou se vá para sempre. Alguns o chamariam de ronin por sua desobediência consciente, mas você não pode se deixar ouvir. Você será perdoado quando ele for encontrado, ou aliviado quando souber que ele está vivo. Ou morrer no processo. Independente disso, você fará jus ao seu voto.

Henshin Corrupta

O que quer que tenha tomado conta de você, jamais foi considerado na filosofia de Shinsei.

Você é uma *Henshin*, ou foi até que a escuridão dentro de sua alma se rompesse e você fosse sumariamente expulsa. Você está um pouco surpresa como terem deixado-a viver, e você tem certeza que se vissem o que você se tornou, eles não fariam esta escolha de novo. Os Asako tomam cuidado sobre o sigilo de seus conhecimentos, mas lamentam sua contaminação. E é exatamente isso que você é — uma contaminação, uma praga...

Você acha que isso começou com seu pai, mas não tem certeza. Você não se lembra muito de seus verdadeiros pais, tendo sido adotada quando era muito jovem para estudar com os Mestres *Fushihai*. Lhe disseram que seu pai foi morto antes de seu nascimento, e que sua mãe entrou em loucura como resultado. Ela continuou com o daimyo de seu vilarejo, que tinha um especial interesse em seu bem estar, e você foi levada para o treinamento.

Os anos de preparação bem sucedida para os Mistérios dos Asako apagaram todas as sombras de seu passado, até que — um ano atrás — você notou uma ferida em sua mão. Dentro de semanas, sua pele ficou rija e escura, como se o sangue se acumulasse embaixo dela. Mesmo os curandeiros Asako não podiam fazer nada para diminuir a velocidade da infecção, e logo a palavra 'Mácula' estava passando pelos corredores das cortes e bibliotecas dos Asako.

Kuni e Kitsuki foram trazidos para estudar o estranho fenômeno, mas nenhum deles podia identificá-lo. Mais estranho ainda, é o fato de você estar se sentindo mais forte a cada daí, como se a marca negra estivesse lhe enchendo de uma infinita fonte de poder. Seus estudos das artes marciais melhoraram, e sua performance nos treinamentos com a coordenação física e armas aplicadas excediam os de todos os outros.

Então os flashes começaram. Imagens de coisas do porvir, febrias, cenas parcialmente lembradas do futuro. a primeira foi de seu próprio futuro, um tempo quando as trevas se espalhariam inteiramente por você, e a engoliriam em seu frio e vazio abraço.

Você sabe que se os Asako descobrissem a verdade do que está se tornando, você seria sentenciada à morte, nunca sabendo o que seu pai foi, ou o que ele passou para você. Assim, você fugiu de suas terras, e sempre tem ouvido que eles têm lhe caçado.

Você visitou sua mãe, mas apenas uma palavra podia ser entendida dentro de sua crise infindável de loucura...

"Shosuro..."

Apêndices

Apêndice 1: Os Oráculos

"Último Desejo de Isawa"

"Se não houver paz entre as famílias da Fênix, então elas não merecem os frutos do último desejo de Isawa..."

O Imperador Hantei proclamou isto na dissolução do primeiro casamento proposto entre as famílias Isawa e Asako. Desde então, a rivalidade entre as famílias da Fênix aumentou, apesar de não ser óbvia para aqueles de fora do clã.

Provavelmente a maior representação física disso é o construto mágico concebido pelo Clã Fênix quando a filha de Isawa, Akiko, foi prometida a Sagoten, unigênito de Asako. Dizem que o item tinha o maior poder sobrenatural de todos os tempos, e os poucos que o viram podem facilmente dizer que é a coisa mais próxima da perfeição que já testemunharam.

Formado do Vácuo, usando todos os quatro Elementos, a intenção original do construto era ser um farol brilhante ao futuro do clã. Ele pode assumir qualquer forma, de acordo com a disposição de quem vê.

Um embaixador do Dragão relatou o que viu em seu diário: *"Era como olhar em milhares de finos fios de grandeza potencial esperando para que alguém incentive, guie, apóie... Ilumine. Era tão humano que mal podia sondá-lo. Os shugenjas da Fênix são realmente os mais talentosos de toda a Rokugan."*

Quando os Isawa e Asako se romperam, o item foi escondido, nunca completado, num pequeno oratório nas montanhas Isawa. Primeiramente, esta providência pareceu suficiente, mas logo, discussões começaram sobre quem controlava o oratório — primeiro os Isawa e depois os Asako. Ambas famílias protestavam a contínua existência do item. Elas concordavam numa coisa: em seu estado incompleto, a criação era perigosa.

Hantei, furioso pelos ataques e argumentos, negou a posse do oratório a ambas famílias, deixando os Shiba como seus únicos protetores por quase mil anos. Mas, há poucos meses, relatórios faziam referência a 'ocorrências estranhas' envolvendo o item (incluindo uma série de brutais deformações elementais, e várias mortes).

O que o Império não sabe sobre o construto é que se trata de uma entidade reativa, capaz de se adaptar a estímulos externos. Era para unir os Isawa e os Asako, e assim promover paz pelo Império. Mas havia algo que os mestres que o construíram não consideraram — que ele podia aprender e *se* ensinar.

Um Tratado Sobre a Natureza dos Oráculos Por Isawa Kaede

Os Cinco Oráculos dos Elementos há muito têm sido fonte de interesse e preocupação entre nosso clã. Para a Fênix, essas criaturas (pois não se pode considerá-las precisamente de 'humanos') incorporam tudo que é poderoso e puro de nossos estimados elementos. Ver o Oráculo do Fogo, por exemplo, é considerado um presságio da mais significante importância, e quando se ouve as palavras do Oráculo da Terra, não há escolha senão obedecer.

Mas como essas criaturas lendárias surgiram, e como poderíamos começar a entender sua natureza e fonte da qual se originam? Das lendas e contos apócrifos, aprendemos que os Oráculos foram criados quando os filhos Lady Sol e Lorde Lua primeiramente chegaram ao mundo, e foram saudados pelas Crianças da Terra. Esses humanos, nossos antepassados entre eles, eram cruéis e incompletos, sem juízo ou sabedoria. As Crianças do Céu as conduziram, fazendo com que a civilização se formasse, e criaram o Império Esmeralda.

Mas outras criaturas viveram antes da vinda dos humanos, assim nos dizem, como os Nagas, ou os míticos Dragões. Nossos estudos dos Paraísos Celestiais (vide Dragões) mostram que a terra dos Dragões (tida como o mesmo paraíso onde Lady Sol e Lorde Lua viveram) é um vasto céu. O Ki-Rin e outras feras míticas também são tidas como originárias deste paraíso, tendo sido expulsas ou escolhido viverem entre a raça mortal.

Histórias dizem que os Dragões viram a criação das Crianças da Terra, e ficaram fascinados com suas naturezas. Eles ofereciam presentes para aqueles que achavam dignos, e até mesmo levavam algumas dessas almas mortais para viverem entre eles nos Paraísos Celestiais. Porém, Lady Sol e Lorde Lua ficaram com ciúmes. Achando que o interesse dos Dragões em sua raça levaria à destruição do Império, eles afastaram os Paraísos Celestiais do firmamento de Rokugan. Com a separação, os Dragões foram forçados a escolher: levar as almas mortais que amavam, levando-as de nossos mundos, ou deixá-las para sempre à mercê do envelhecimento e morte. Assim, relatam os contos, os Dragões escolheram deixar partes de si para trás, que poderiam sempre ser usadas para contatar nosso mundo, e aprender de seu povo. Como guardiões dessas 'almas sombrias', os Dragões escolheram um indivíduo cada um, para carregar uma pequena parte do espírito do Dragão, e servir como sua voz no Império.

Se os mitos que temos na biblioteca Isawa forem considerados, então esses 'guardiões' são as origens dos Oráculos. Cada indivíduo escolhido para carregar o fardo da alma do Dragão também recebe os dons da visão dos Paraísos Celestiais, e este dom pode se tornar o que agora conhecemos como poder oracular. Não se pode discutir que os misteriosos Oráculos têm grande poder e tremenda iluminação — dizem que até mesmo Shinsei buscou ao

Oráculo da Terra em defesa do Império Esmeralda (vide *Histórias de Shinsei*, registrado no Kyuden Isawa).

Porém, ainda existem dúvidas sobre a natureza e existência dos Oráculos Negros dos Elementos — as feras malignas cujo poder rivaliza aos dos gentis Oráculos da Luz. Pode ser que eles também tenham uma conexão com os Paraísos Celestiais — ou, talvez, aos profundos poços do Jigoku — e conseguiram uma pequena porção dos poderes dos Dragões? Talvez as histórias de Onis imortais que assumem forma humana possam ser uma explicação apropriada para suas origens, ou talvez sejam Oráculos cujos laços ao mundo mortal simplesmente não possam ser compreendidos. Em todo caso, esses Oráculos Negros parecem ter alguma conexão mística ao seu 'oposto' entre os da Luz, e eles se deliciam em atormentá-los.

Informações sobre como os Oráculos designam seu sucessor são, no máximo, superficiais. Parece que um Oráculo não tem conhecimento de qualquer prévia existência 'mortal', apesar de haver testemunhos documentais de indivíduos que reconhecem algum dos Oráculos como membros há muito perdidos de suas famílias. Caso esta amnésia seja resultado de iluminação espiritual ou algum propósito sinistro, não se sabe, mas é certo que os Oráculos não mais mantêm qualquer contato ao mundo humano além de suas funções como mensageiros de profecia e fortuna. Cada um parece viver bem mais do que suas vidas mortais, pois descrições de um mesmo Oráculo parecem ser consistentes em nossos registros por quase quinhentos anos. Para ilustrar este ponto, é documentado que o Oráculo do Fogo manteve sua forma atual por quase 250 anos, e não mostra sinais de envelhecimento. Não se sabe como, ou quando, ele escolherá um sucessor.

Porém, da mesma maneira, também é certo que cada nova forma de um Oráculo parece ter o mesmo conhecimento de sua encarnação anterior. Uma história fala de um tempo quando o Oráculo do Ar mudava de forma uma vez por semana, pois Shiba Goiko estava meditando em suas perguntas ao Ente Iluminado. Durante um breve espaço de dias, Goiko relata, ela encontrou-se com o Oráculo três vezes. Nas duas primeiras, o Oráculo do Ar parecia uma velha mulher vestida em seda vermelha, mas na terceira ele mudou de forma para a de um jovem homem. Porém, o jovem se lembrava de Goiko, e parecia intimamente familiar com suas conversas e perguntas que discutiram na antiga encarnação do Oráculo. Apesar de ser possível que os Oráculos tenham algum tipo de habilidade mística de mudarem de forma, é bem mais provável que simplesmente parem de habitar numa forma, e adotem outra quando a hora é chegada.

Aqueles que duvidam do poder dos Oráculos nunca encontraram-se com um. Forças tremendas, tanto espirituais quanto físicas, os protegem de todo perigo. Combinadas com suas habilidades sobrenaturais e a proteção da encarnação dos Dragões dos Paraísos Celestiais, a única limitação de um Oráculo é seu verdadeiro desinteresse em afetar o governo do Império. Eles trocam seus conhecimentos do futuro por histórias de intriga, guerra e heroísmo, e raramente podem ser encontrados foram de seus esconderijos. De fato, considerando a mutante natureza da fortaleza do Oráculo do Ar, por exemplo, não é incomum que uma geração inteira fique sem qualquer contato de um Oráculo.

"O Último Desejo de Isawa" Continuação

O breve tempo gasto na presença de seus criadores o afetaram profundamente. Asako, cheia de esperança no futuro, o ensinou humanidade, e lhe deu empatia. Que mudou quando as batalhas começaram. Ele aprendeu das famílias rivais a como matar. Ele aprendeu a destruir, e como alterar a vida para que todos que o testemunhassem morressem.

Aqueles que o criaram fizeram um terrível erro — eles prenderam centenas de *kamis* dentro dele, deixando-o louco. Ao longo dos séculos, os kamis se tornaram esponjas para conhecimento arcano e emoções humanas. Agora, quando alguém olha dentro dele, suas vidas são abertas para que os desesperados kamis a absorvam. Os segredos dos Asako e a excelência mágica dos Isawa foram reunidas, e agora ele está tentando alcançar aqueles de fora do clã.

O Imperador Hantei imediatamente fez dois comandos. Primeiro, ninguém além dos Shiba teria permissão de se aproximar do dispositivo de novo. Segundo, o dispositivo deveria ser destruído — desfeito — imediatamente.

Vários acidentes, e mais algumas mortes podem ser atribuídas ao item, pois ele percebe que os humanos que antes o protegiam agora buscam destruí-lo. Alguns guardas Shiba enlouqueceram quando o dispositivo entrou em suas mentes para descobrir a verdade.

Os últimos vários meses se provaram ser um beco sem saída, e isso pode continuar por algum tempo. Os shugenjas responsáveis relataram suas conclusões iniciais ao Imperador: "Não podemos destruí-lo sem lutar com ele, e isso significa perder mais de nosso conhecimento para ele. Hoje, se começássemos a perseguí-lo, cremos que ele destruiria milhares. Mesmo o mais promissor shugenja cairia com o tempo, pois cada homem que pereceu teve suas memórias absorvidas, abastecendo o objeto."

A Fênix criou uma abominação que não podem controlar.

Porém, quando o Oráculo age, suas habilidades abalam os fundamentos do Império. Apesar de não parecerem criaturas de ira ou compaixão, eles agem com um simples propósito que traem seus interesses. Isawa Gojundo, famoso pesquisador dos Dragões, certa vez escreveu sobre os Oráculos:

"Eles são os olhos e ouvidos dos Paraísos Celestiais, ,e os guardiões dos portais para aquele reino resplandecente. Cada um é cheio do espírito do Dragão que o guia, e a alma deste grande espírito brilha por trás de seus olhos.

Apesar de seus corpos parecerem familiares, nobres e completamente humanos, é certo que as almas que neles habitam é algo que não se pode compreender inteiramente. Apenas uma vez eu vi um Oráculo mostrar genuíno interesse e preocupação com ocorrências mundanas, e essa será uma visão que nunca esquecerei. O Unicórnio ainda era novo a este reino, e se considerava um caçador de feras. Quando ele falou dos Dragões como criaturas para serem mortas por esporte, a Oráculo se lançou sobre nós, e falou. Quando escrevo 'se lançou', não digo erguer-se no ar, ou mesmo se levantar de seu assento no trono. O que quero dizer é uma imposição espiritual, uma sensação de que uma alma mil vezes maior que as nossas, se ergueu sobre nós, a levantou, e com um movimento de suas mãos, o homem não existia mais.

Você pensará que foi um simples truque, e que qualquer shugenja poderia fazer o que foi feito naquele dia pela Oráculo da Água. Ainda assim, lhe digo de novo, o homem não existia mais. Era como se nunca tivesse existido. Viajei para sua família, a quem conheci há alguns anos, e falei com eles. Eles se viraram como se eu estivesse louco. "Nunca tivemos tal filho," eles falaram, e sei que acreditaram nisso. Sua alma foi apagada dos anais do tempo como se nunca tivesse existido. Não sei se repousa no Jigoku, ,pois não posso pedir aos Kitsu para procurarem por ela. Você vê, então, que depois de três anos viajando com este homem, o que talvez tenha sido milhares de dias de tempo compartilhado, não posso mais me lembrar de seu nome..."

As casas de tais seres imortais muda tão radicalmente quanto suas formas. As duas vezes em que fui honrada em visitar os palácios do Oráculo do Ar, ambas eram tremendas estruturas com orbes brilhantes da luz das estrelas, suspensas entre os ventos a várias *li* do chão. Movendo-se com as nuvens, o palácio viajava por várias centenas de *li* numa trajetória que apenas poucas horas de perguntas. Apesar de eu falar do Oráculo do Ar como se ele tivesse várias casas, não estou inteiramente certa que os dois palácios que visitei não eram, de fato, o mesmo lugar, mudado apenas pela vontade do Ente Iluminado.

Histórias similares são contadas sobre os outros Oráculos. Dizem que o Oráculo do Fogo fez sua casa nas entranhas da Montanha do Trovão Dormente, onde a lava queima intensamente o bastante para arrancar os olhos de um homem de sua cabeça. Dentro de uma cidade Naga adormecida, o Oráculo da Água, crê-se, tem uma corte entre os *ningyo* (bestas marítimas) e outras criaturas míticas. Sobre a Oráculo da Terra, temos mais certeza, pois sua alta torre nas Montanhas Crepúsculo é feita de vinhas, amarradas tão fortemente quanto qualquer outra coisa que forme a própria estrutura, mais firme do que qualquer pedreiro jamais construiria. Dentro desta torre, ela se senta num trono feito de pedra, diferente de qualquer outra encontrada nesta terra, recitando enigmas e sussurrando risos. Não se sabe se ela enlouqueceu ou simplesmente não está ciente de seu comportamento. Porém, aqueles que a viram concordam que sua beleza é atemporal e perfeita em seu frio e estático estado.

O Oráculo do Vácuo, se é que existe tal criatura, crê-se viver numa região ancestral do Jigoku, ou na fronteira em que este mundo se encontra com o próximo. Toda a informação de temos desta fascinante figura é limitada, no máximo. Nenhum relatório de alguém recebendo ajuda ou profecia de um Oráculo do Vácuo foi registrado em quase 300 anos, e os estudiosos temem que o Oráculo seja incapaz de escolher um sucessor no passar deste tempo. Assim, é possível que nenhum novo Oráculo do Vácuo seja criado, e a posição seja eternamente deixada vaga. Se for verdade, então os Oráculos Negros devem encontrar uma tragédia similar, pois seus números também são incompletos. Porém, muitos espíritos que retornaram do Jigoku (assim dizem os Kitsu) falaram de tal entidade, e apesar de pouca informação ser disponível, estou confiante de que existe um Oráculo do Vácuo.

Apêndice 2: As Províncias

Localizadas no mais distantes confins a nordeste do Império, as terras da Fênix foram poupadas de sangrentos conflitos que tanto marcam o território rokugani. Há uma aura mágica sobre a área, uma calma e reverente atmosfera que torna anátemas quaisquer atos de violência. O território é pontilhado com oratórios sagrados e monastérios, cada um falando a uma memória sagrada ou tradição a ser feita. Ao entrar nas terras da Fênix, se sente como se uma dificuldade fosse resolvida, que as estradas para os bosques pertencem menos à humanidade e mais para os *kamis* e *hengeyokais* que habitam lá desde o nascer dos tempos. Nenhuma batalha foi travada nas terras da Fênix por séculos, um acordo silencioso entre vários rokuganis em respeito ao pacifismo dos Isawa.

Os Bosques Isawa

As Mori Isawa estão entre as mais mágicas e menos conhecidas áreas do Império. Os Isawa precisam de privacidade para conduzirem suas pesquisas, e considerar os vãos e ramos dos limites da Floresta para aqueles que não são do Clã Fênix. As árvores em Mori Isawa não são tão velhas como as poderosas da Floresta Shinomen, mas tem um quieto poder em si. Os *kamis* nelas são muito potentes, e, por esta razão, a família Isawa usa a madeira de suas florestas para criar papel para manuscritos. Eles são cuidadosos em oferecer preces para cada árvore cortada, para que o espírito que as habite não os amaldiçoe com má sorte.

Existem várias trilhas pelas florestas, mas muitas são escondidas, e requerem um guia para se navegar propriamente. As duas maiores estradas levas do castelo Isawa para Shiro Asako e Ajiroi Oku Shiro, mas apenas aqueles viajando com um membro do Clã Fênix podem

usá-las. Os *kamis* da floresta as escondem dos outros, assim garantindo a proteção de locais isolados. Os Isawa podem ser pacifistas, mas eles têm meios de se defenderem.

Shugenjas normalmente meditam em meio às árvores da floresta. Eles tendem a usarem clareiras naturais e vãos para suas atividades lá, não tendo desejo de devastar a área mais que o necessário. A tradição diz que os Isawa que estejam se preparando para suas cerimônias de *gempukku* passem ao menos uma noite sozinhos na floresta, contemplando o universo e seus lugares nele. Para os particularmente abençoados, *kamis* às vezes aparecem e liberam segredos.

Além dos espíritos e dos shugenjas Isawa, há um grande contingente de kenkus dentro da floresta. Curiosos e bem intencionados, eles desenvolveram um forte apoio aos humanos locais, que respeitam sua autonomia. Caçadores *hemins* e lenhadores se espalham pela floresta, tirando seus sustentos da terra que ocupam, e tanto os kenkus quanto os shugenjas Isawa têm grande respeito por eles. Os *heimins* de Mori Isawa são tratados melhores que quase qualquer outro grupo camponês de Rokugan.

Castelo Isawa

Logo a leste da floresta, junto ao litoral do grande mar oriental, está Kyuden Isawa, lar dos maiores shugenjas do Império. Como aqueles que o habitam, ele é quieto, ficando em harmonia com as areias brancas e ondas rolantes ao seu redor. Seus muros são bem pequenos, esperançosamente inadequados a qualquer tipo de ataque militar. Mas outros poderes os protegem: runas estão gravadas nas pedras, poderosos feitiços circulam seus pátios, e espíritos estão atados, defendendo o lar da Fênix a todo custo. Aqueles que marchem contra o castelo encontram os próprios elementos se virando contra eles; as areias engolem suas botas, ondas colidem sobre eles com força arrasadora, e trovões caem como retribuição dos deuses. Tais ataques mágicos soam em grande contraste com a pacífica e introspectiva natureza dos Isawa.

A última vez em que Kyuden Isawa foi atacado foi há muito, muito tempo atrás, após a morte de Osano-Wo. Os Isawa sem saber deram abrigo ao assassino; quando não devolveram-no à face da justiça, o filho nascido no Leão de Osano-Wo — vivendo em exílio nas ilhas da Seda e Especiaria — lançou um ataque. A magia da Fênix destruiu suas forças à direita e à esquerda, mas ele chegou aos grandes portões de madeira do palácio. Gritando para que seu pai o ajudasse, seus golpes foram repentinamente argumentados por uma grande seção de trovões que arrombou os portões. Os Isawa ficaram tão impressionados pelo espetáculo de intervenção divina que o entregaram o assassino imediatamente.

Abaixo da fundação do Kyuden Isawa está a grande biblioteca — a maior coleção de manuscritos mágicos de toda a Rokugan. Todo feitiço invocado ou conjurado desde que o Império Esmeralda foi fundado pode ser encontrado aqui, para ser catalogado e estudado pelos shugenjas Isawa. Apenas membros seletos da família têm acesso à biblioteca, e deve-se ir por canais específicos para se obter um manuscrito em particular. Com a continuidade da pesquisa mágica, novos feitiços têm sido adicionados constantemente, e um ramo inteiro dos Isawa é dedicado apenas para manter a biblioteca organizada. As proteções invocadas nesta área são ainda mais poderosas que aquelas nos muros acima.

Muitos camponeses dos Isawa vivem junto à costa, pescando atum e arenque nas frias águas setentrionais. Vilarejos pontilham a branca areia das praias, e vigorosos mercadores velejam a costa em troca de seus bens. As terras da Fênix são as mais isoladas que muitas outras, e seus habitantes saúdam materiais e notícias do restante do Império. Os camponeses dos Isawa são trabalhadores e amigáveis por natureza, e suas aparências iluminadas e bons espíritos os distinguem de seu frio e cinzento ambiente.

De Kyuden Isawa, as estradas se dividem em quatro direções diferentes, levando a três outros palácios Isawa e ao lar ancestral da família Shiba. Os castelos Isawa são similares em projeto ao Kyuden Isawa; todos têm bibliotecas (consistindo em sua maioria de cópias da primeira biblioteca do Kyuden Isawa) e todos têm proteções mágicas para protegê-los de perigos. Os Isawa também os usam para discutir assuntos privados do Clã, e para impressionar os cortesãos a convencê-los de fazer uma longa jornada. Muitos Isawa tentam estudar em todos os palácios em algum momento de suas vidas. Isso aumenta sua perspectiva ao mudar seu ambiente de vez em quando.

Castelo Shiba e as Planícies

Os Shiba foram encarregados de defender o Clã Fênix, e ocupam as terras ao sul do território Isawa por invasores teriam que passar. Os ricos campos e planícies abertas do território Shiba são muito parecidos com de qualquer outro de Rokugan. Férteis fazendas e torres de cidades cobrem a paisagem, e apesar das estradas serem finas e difíceis de se atravessar, a civilização prosperou. Ao invés de oratórios sagrados e shugenjas errantes, porém, as terras Shiba refletem o espírito marcial de seus donos — com postos de guarda, quartéis militares e ocasionais formações de marcha declarando ordens. Apesar do número de bushis Fênix continuar pequeno, sua presença é sentida aqui como que se tratasse de qualquer província do Leão ou Caranguejo. Os soldados são bem comportados e carregam seus deveres com honra, e o campesinato se sente confortável com a segurança de sua presença.

Apesar dos severos invernos nas terras da Fênix, os campos dos Shiba estão entre os mais férteis no Império, e comercializam bens entre a Fênix e seus aliados da Garça. Estradas se enroscam pelos campos, tornando-as passagens traiçoeiras nas neves do alto inverno, mas os Shiba desenvolveram meios de viajar pela espessa cobertura. Sapatos feitos para se caminhar sobre a neve, e mantos especiais e mantas mantêm comunicação entre os Shiba e os Isawa aberta mesmo durante a seção da Corte de Inverno.

Kyuden Shiba fica uma porção de terra entre a Floresta Isawa e o mar. Aqueles que desejem penetrar o território Isawa devem primeiro passar por ele. É um feito desconcertante, um labirinto perigoso de regiões aparentemente desconectadas, torres e bastiões, todos jogados como se fossem os brinquedos de uma criança. Mas seus muros são severos e a escola de bushis ensina bem seus alunos. Está bem posicionado junto à rota para as terras Isawa, exigindo apenas um pequeno contingente de soldados. Com seus números limitados, os Shiba aprenderam com os Daidoji: tome vantagem de todo detalhe geográfico.

Alguns sugeriram que o projeto de Kyuden Shiba não é casual afinal, mas sim o produto de um misterioso e elaborado padrão. Muitos desgostam a noção, mas o único engenheiro Kaiu que já visitou o palácio enlouqueceu após visitá-lo.

A Armadura do Clã Fênix

A casa Shiba tem uma longa história de honra e cultura, rivalizando com o Clã Garça em dedicação às artes pacíficas. Porém, em alguns momentos, os Shiba devem lutar por seus ideais, defendendo o Clã Fênix.

Quando a Fênix é forçada a entrar em guerra, o primeiro dever do Campeão é se pôr diante do Conselho dos Cinco e receber a armadura ancestral do clã. É uma magnífica veste de placas, forjadas no fogo da Montanha do Trovão Dormente por um antigo Campeão do Clã Dragão.

Uma vez vestida, a armadura só pode ser removida por seu próprio usuário, e se encaixa perfeitamente às proporções do bushi escolhido para usá-la. Enquanto em uso, o dono irradia um raio de 3 m, dentro do qual, feitiços não podem ser invocados. Esta esfera de Vácuo previne qualquer *kami* de entrar na área, protegendo seu dono com seu pensamento consciente. O usuário pode permitir que qualquer feitiço individual possa fazer efeito (para propósitos benéficos).

Além disso, o usuário da armadura tem a habilidade de *Sentir o Vácuo* como se fosse um *Ishiken* de mesmo nível. Ele não pode invocar feitiços, mas pode usar esta habilidade uma vez por dia.

As Montanhas

A solitária família Asako habita nos topos das montanhas ao redor do território Fênix, tanto nas regiões orientais das Grandes Montanhas Setentrionais e pela vastidão da menor Yama no Kuiyami. A atmosfera nas terras Asako é similar àquela encontrada nos territórios Dragão — bela, solitária, e mais que um pouco misteriosa. Arbustos, árvores e cachoeiras são comuns aqui, ,e cada uma adiciona à área uma séssil beleza natural. Oratórios e locais sagrados pontilham os picos montanhosos, indo desde Reihaido Uikku à secreta Gisei Toshi ao norte. Peregrinos fazendo seu caminho para um ou outro lugar sagrado normalmente comentam sobre a serenidade da paisagem — interrompida apenas pela afastada pousada ou o pelo palácio Asako como sinais de habitação. Invernos nas montanhas são particularmente belos, e o Imperador às vezes organiza a Corte de Inverno no distrito Asako. Apesar dos adornos sociais serem poucos e de origem distante, as estradas são bem cuidadas, e pois elas são normalmente as rotas mais fáceis para outros locais no Império.

Apesar de tecnicamente fora das terras da Fênix, muitos oratórios próximos são cuidados e protegidos pelo clã. O Oratório do Ki-Rin, a Montanha do Trovão Dormente, a Cascata dos Anéis de Ferro — todos são cuidados por ordens de monges da Fênix. Nenhum outro clã está próximo, assim a Fênix são os únicos que podem. Além do respeito do orgulho dos outros clãs, os laços políticos nunca foram mudados para refletir isto — isso não faria a pacífica Fênix controlar mais território, digamos, que o Leão. Quando essas particularidades são explicadas a eles, os monges apenas sorriem e continuam seus deveres que vêem fazendo por milhares de anos.

As Províncias Asako

A família Asako não é incrivelmente materialista, e, exceto pelas necessidades básicas de abrigo e sigilo, não mantêm posses em Rokugan como qualquer outra família. Eles receberam um quinhão de terras espalhadas entre os outros territórios Fênix como pedido pela fundadora da família, Asako, durante seu conflito com os Isawa. Estas, são cuidadas pelos descendentes de Asako, e governadas pelos daimyos menores apontados pelo Conselho dos Cinco.

Curiosamente, nenhuma posse Asako fica nos limites internos das terras da Fênix. Assim, nenhum vilarejo ou cidade Asako deve jamais conflitar-se com os outros clãs. Alguns dizem que este foi outro dos pedidos de Asako, e outros dizem que a Fênix reconhece a fraqueza militar dos Asako, e tenta protegê-los. De qualquer maneira, os Asako conseguiram continuar uma família muito afastada por quase mil anos — é exatamente isso que os Asako desejam.

A maior posse Asako está em seu palácio, que é pequeno em comparação aos seus rivais Shiba e Isawa. Localizado além de Shiro sano Chuijutsu na Shinpu (o Castelo da Noiva Fiel), Shiro Asako é pouco mais do que uma moderadamente defensável fortaleza. É acessível apenas por meio de uma longa e sinuosa trilha pelos rochedos. Apesar de ser um lugar belo, os Asako raramente o compartilham com os outros — seus castelos ao sul têm visões estonteantes, e é nesses limites ao sul onde organizam sua corte.

Para reuniões sociais, e belas paisagens, a primeira opção nas terras Asako é o castelo que avista o Oratório do Ki-Rin. O Castelo Gisu foi construído ao lado de um lago de água cristalina e uma esparsa floresta de árvores marrons que arranham o céu. Construído para agradar os olhos assim como ser funcional, o Castelo Gisu é sede de vários grandes eventos todo ano sobre suas imensas sacadas

enfileiradas e vastos pátios. (para mais detalhes sobre o local, vide a aventura *The Code of Bushido*).

O mais interessante local sob controle Asako, porém, também é um dos mais omitidos pelo Império. Doro Owari Mura (Vilarejo do Fim da Estrada) é um pequeno lugar que ninguém jamais visita e menos ainda saem. É, em grande parte, auto-suficiente, tendo feito trocas de baixo proveito com Kyuden Isawa, e alcançando os mercadores longínquos do Clã Mantis. Nunca se tem razão para ir lá, pois tem pouco a oferecer a estrangeiros, ainda assim, o maior segredo da família está escondido dentro de seu negligenciado coração. O Vilarejo do Fim da Estrada é a fortaleza dos *Fushihais*, os mestres da Academia *Henshin*, pesquisadores imortais da Trilha do Homem.

Quando um estudante dos *Henshins* se torna elegível ao quinto Nível, ele é enviado para o Vilarejo do Fim da Estrada para passar o restante de seus dias evoluindo-se e aprendendo tudo que possa sobre a Trilha e suas implicações para toda a Rokugan. Poucos Fushihais deixam o vilarejo, e aqueles que viajam apenas para a Grande Biblioteca em Kyuden Isawa passando pelo Asako retornam antes dele imediatamente.

Ninguém jamais visitou o Vilarejo do Fim da Estrada e retornou com conhecimento de seu verdadeiro propósito. Muitos não se lembram de nada, apesar de alguns terem lembranças semelhantes a sonhos de uma eventual passagem por lá. Os Henshins localizados em Shiro Asako chamam qualquer atenção como praticantes de suas artes, deixando os Fushihais aos seus afazeres.

E é precisamente isso que os Asako desejam.

Yuki no Ona

A criatura conhecida como Yuki no Ona (e será tratada como uma entidade simples, apesar dos estudiosos dizerem que há mais de uma), ou a Dama da Neve, é uma popular figura na mitologia e nas lendas da Fênix. Sua pele pálida, cabelo coberto de neve e voz suave são comumente descritas em tapeçarias e outras obras de arte, e em histórias.

De fato, a Yuki no Ona só foi vista em terras da Fênix, e alguns dizem que ela é um espírito de uma shugenja perdida que morreu tentando encontrar seu caminho de volta numa geada. Outros dizem que ela é uma filha perdida dos Dragões, que ganhou forma humana e não quer deixar o mundo dos mortais. Outros contos ainda dizem que a Yuki no Ona é o espírito encarnado dos Bosques Isawa, que ganhou forma pela tremenda quantidade de *kamis* que habitam a floresta sagrada.

Qualquer que seja o caso, ela é um espírito benevolente, e só pode se encontrada nos frios dias do inverno, dançando na neve pelas terras Isawa. Sua beleza pode capturar o coração do mais estóico samurai, e visitantes em terras da Fênix devem ser avisados a não segui-la às profundezas da floresta, a menos que queiram se perder para sempre na neve.

Apêndice 3: Pesquisa de Feitiços

Certamente, toda escola de shugenjas em rokugan tem uma biblioteca cheia de feitiços estabelecidos. Escolas dos Desertos Kuni aos Bosques Isawa ensinam Ataque de Jade e O Caminho da Paz Interior. Mas aqueles feitiços tiveram que sair de algum lugar.

Um novo feitiço começa quando um shugenja visualiza um efeito que teria que produzir, mas que nenhum os métodos testados até o atual momento produz. Seu primeiro movimento, uma vez que esteja certo de que nenhum refinamento de um efeito existente servirá, é quase sempre se retirar às bibliotecas de sua escola.

Bibliotecas de Pesquisa Escolar

A informação ensinada pelas escolas de shugenjas, e os principais tópicos cobertos por suas bibliotecas, variam de clã para clã. Os Kuni se enfatizam em feitiços de Terra, com aplicações baseadas em jade contra criaturas das Terras Sombrias e suas magias de proteção. Os Soshi, por outro lado, favorecem os aspectos de reunião de informação disponíveis pela magia do Ar. Se sua escola tem um extensivo volume no elemento em que está pesquisando, é mais fácil encontrar o que precisa.

Algumas pessoas são mais sintonizadas a um elemento em particular, também. Isso normalmente lhes dá uma vantagem ao procurar novos feitiços deste elemento, pois têm uma conexão natural aos *kamis* deste elemento.

É, obviamente, necessário obter permissão do líder da escola antes de iniciar a usar seus recursos. O líder honorário da escola é o daimyo da família, apesar desta pessoa normalmente delegar as responsabilidades a alguém mais pedagogicamente inclinado. Se o daimyo da família não é o líder da escola, os pesquisadores devem obter permissão de ambos antes de continuar. Em raras ocasiões, quando o pesquisador é particularmente notável, o daimyo do clã se envolve e explicitamente concede — ou nega — permissão ao gasto dos recursos do clã na pesquisa. Se qualquer uma dessas pessoas não conceder permissão, o pesquisador pode não continuar, embora (se quiserem arriscar sua sorte) possam apelar através da corrente de comando. É inevitavelmente desonrado incomodar os anciões do clã por permissão para pesquisar um feitiço quando eles o designaram com outro dever.

Partindo do princípio que o clã aprove a execução do projeto de pesquisa e conceda uso de suas instalações mágicas, o pesquisador trabalha sobre os auspícios do clã. Isso significa que o clã é o dono oficial do feitiço ao seu término bem sucedido; às vezes, eles se recusam a compartilhá-lo, resultando nos Feitiços Secretos do Clã. Os clãs sempre estão interessados em novos conhecimentos mágicos, e ficam atentos a qualquer pessoa que esteja estendendo suas fronteiras. As anotações de um pesquisador são costumeiramente deixadas nas bibliotecas

da escola, sejam ou não frutos da pesquisa. Seria impensável para um shugenja pesquisar um novo feitiço e dar todo o material pertinente a ele aos cuidados de sua própria escola.

Pesquisa de Feitiços: Efeitos Maiores Por Anéis

Terra
Proteção e desvios
Afetar Anel de Terra (Vigor e Vontade)
O solo: terremotos, a terra em geral
Minerais e metais

Água
Cura: doença, veneno, Feridas, medo
Detecção: achar objetos, encontrar kamis, advinhação
Afetar Anel de Água (Força e Percepção)
Água: chuva, rios, corpos de água

Fogo
Fogo: criar e alvejar
Criar luz
Criar e alvejar relâmpagos
Vôo (NT: Eu hein.)
Afetar o Anel de Fogo (Agilidade e Inteligência)

Ar
Criar ilusões e ocultar o real (invisibilidade / esconder nas sombras)
Vôo
Detecção: objetos escondidos, mentiras, pensamentos alheios, clariaudiência
Sono
Ar: o vento
Afetar o Anel de Ar (Reflexos e Atenção)

Aqueles que se dirigem a escolas de shugenjas de outro clã normalmente têm uma leve noção do tempo que demorará a pesquisa. Se os clãs em questão estiverem bem dispostos, há menos problema, e tanto a escola em que o shugenja estudou e a escola em questão recebem cópias da pesquisa. Se estão em desavenças, porém, é muito difícil receber permissão dos anciões dos clãs para que cedam permissão para estudo na escola em questão, se suas práticas forem bem diferentes daquelas aprendidas na escola estrangeira, a pesquisa será problemática ao extremo. Além disso, os estudantes e o corpo docente natal normalmente têm uma estimativa daqueles que se dirigem a escolas de outros clãs, e freqüentemente são menos que completamente cooperativos.

Shugenjas ronins, e aqueles sem favores para com a escola ou de algum outro meio sem permissão para usar a biblioteca, têm uma árdua tarefa à frente. Sem mil anos de erros de outras pessoas para se pesquisar, é bem fácil que eles aconteçam com você. Não é impossível criar um novo feitiço sem pesquisa, mas é extremamente difícil.

Estudantes recém-graduados dificilmente recebem permissão para começar uma pesquisa de feitiços. Apesar de poderem fazer anotações que eventualmente os direcionariam a um verdadeiro projeto de pesquisa, o líder da escola geralmente não pode ser incomodado para falar com o shugenja que não é avançado o bastante para ter uma chance mensurável de sucesso. Shugenjas de Nível 3 normalmente recebem permissão; de Nível 2, às vezes.

Pesquisa de Feitiços: Determinando Nível de Maestria

O Nível de Maestria não só governa se o shugenja será capaz ou não de pesquisar o feitiço, mas também quão difícil a rolagem de pesquisa se torna. Aqui estão algumas dicas de como determiná-lo.

Além dos quatro feitiços básicos, muitos Níveis de Maestria estão entre 2 e 7. Efeitos pequenos vão de 2 a 3; esses tendem a provocar efeitos simples. São também quase sempre sutis: Pela Luz do Lorde Lua, Bênção de Amaterasu. Feitiços que devolvem algo ao seu estado normal têm um Nível de Maestria de normalmente 3: Fogos da Forja, Mãos de Jurojin.

Níveis de Maestria 4 e 5 indicam feitiços básicos. Muitos feitiços no arsenal de um shugenja comum têm Níveis de Maestria de 4 ou 5: O Caminho da Paz Interior, Ataque de Jade, Asas de Fogo. Qualquer feitiço que cause ou cure Feridas deve estar entre os Níveis de Maestria de no mínimo 4 e normalmente 5 (ou maiores).

Grandes efeitos e rituais costumam ter um Nível de Maestria de 6 ou 7. Esses efeitos são raramente sutis: O Punho de Osano-Wo, Coração do Inferno, Conhecer a Mente, Tumba de Jade, Benevolente Proteção de Shinsei, Chuva Torrencial e Castelo de Água. Esses efeitos tendem a serem profundos, normalmente permanentes, abrangem uma grande área, e fazem muito barulho. (NT: Muitos dos feitiços aqui listados são de edições anteriores, ou foram atualizados para a 3ª Edição em Níveis de Maestria diferentes)

Regras Reais

Seu shugenja quer um novo feitiço. O que ele tem que fazer? O primeiro passo é definir o efeito. Escreva os efeitos com detalhes: se não tem ao menos 200 palavras, seu MJ pode rejeitá-lo como insuficientemente detalhado. O que seu feitiço está tentando fazer? Com qual, se há algum, feitiço básico do RPG ele se parece? Que elemento é mais apropriado para o efeito e como ele atrairá a atenção dos *kamis*? (Você ao menos usará o elemento mais apropriado ao efeito?) Uma vez que tenha sua atenção, como os convencerá de fazer o que pede? O que irá afetar: você, alguém que você está tocando, um raio de 9 m, ou algum lugar nas Areias Ardentes? O feitiço causa uma

mudança permanente ou dura algum período de tempo? Os feitiços básicos representam centenas de anos de pesquisa rokugani. Você está avançando o estado da arte, fique atento a isto.

Uma vez que tenha descrito seus efeitos, some-o ao elemento em questão, e o que (se houver) você quer que os Aumentos façam. Entregue isto ao seu MJ. Ele agora revê o feitiço e decide se permitirá que seu shugenja o pesquise. O MJ pode demorar o quanto quiser para revisar sua 'grande proposta' — assuma ao menos uma seção de jogo — e pode requerer mudanças no feitiço, rejeitá-lo completamente, ou permiti-lo em sua forma original. Se ele deixá-lo passar como está, ele comparará os feitiços existentes e determinará a dificuldade do feitiço (NA para invocá-lo), tempo de invocação, nível de maestria e concentração requerida (NT: Na 3ª Edição, tudo isso, com exceção da Concentração, é definido pelo Nível de Maestria do feitiço). Quanto maior o efeito que você quer que o feitiço produza, maior sua dificuldade de invocação e mais demorado ele será, e mais concentração será necessária para mantê-lo. Ele também o informará se o considera apropriado ao elemento escolhido.

Se o MJ determinar o Nível de Maestria do feitiço como maior que o Anel de seu shugenja + Nível de Escola, o feitiço está além de sua capacidade de pesquisa, e você terá que tentar novamente uma proposta menos poderosa.

Uma vez que ele tenha devolvido esta informação para você, você tem que decidir quão diligente seu shugenja será ao pesquisar o feitiço, quão naturalmente apto ele é, e de quanta ajuda sua biblioteca será. Pesquisar feitiços demora ao menos um mês de estudo dedicado, sem viagens, aventuras ou outros deveres significativos para distrair o estudo do shugenja.

Modificadores Para Pesquisa de Feitiços

Circunstância	*Modificador de NA*
O Elemento é o elemento primário de sua escola *(Nota: Shugenjas Isawa sempre têm o bônus de -5 NA, já que sua escola ensina todos os elementos)*	-5
O Elemento não é ensinado em sua escola *(Nota: "Não ensinado em sua escola" está indicado pelos feitiços iniciais da escola)*	+5
Você está numa biblioteca de uma escola diferente	+10
Você é um ronin ou não tem permissão para usar a biblioteca	+15
Passou dois meses contínuos em pesquisa	-5
Passou três meses contínuos em pesquisa	-8
Passou quatro ou mais meses contínuos em pesquisa	-10
MJ considera o efeito apropriado ao elemento	Sem mudança
MJ considera o efeito inapropriado ao elemento	+10
MJ considera o efeito apropriado ao elemento oposto	+15
Seu Nível no Anel é maior que o de qualquer outro Anel seu	-5
Você já sabe cinco feitiços deste elemento	-3
Você já sabe dez feitiços deste elemento	-6
O feitiço tem um requerimento incomum	A critério do MJ, até -5

(Exemplo: o feitiço deve ser invocado à luz do sol plena; deve haver total silêncio durante a invocação; o feitiço requer uma gota de sangue de oni, etc.)

Rolando Dados

O NA básico para pesquisar um feitiço é o seu Nível de Maestria x 10. O shugenja pesquisador deve rolar (Elemento do feitiço) + Nível de Escola para superar o NA. A tabela acima lista as coisas que podem modificar este NA.

Uma vez que tenha o NA final, role os dados. Se a rolagem tiver sucesso, a pesquisa de feitiço tem sucesso. É tradicional escrever três cópias de um novo feitiço e entregar todas elas à escola; uma as cópias é cerimonialmente devolvida ao pesquisar. Esta cerimônia carrega um modesto bônus de Glória, especialmente se o líder da escola ficou impressionado e convidar funcionários importantes para testemunhá-la. Uma demonstração do feitiço é de praxe nessas cerimônias.

Exemplo de Pesquisa

Kuni Mokuna deseja conceber um meio melhor de se capturar criaturas das Terras Sombrias. Os feitiços de Jade são especializados contra as Terras Sombrias, mas tendem a causa a morte do alvo no processo, tornando-os inúteis para estudo. Mokuna quer algo que possa imobilizar o alvo, mas não matá-lo, para que possa ser enjaulado e levado ao seu laboratório. Estagnação da Terra chega perto, mas não atende ao que ele precisa. Depois de algum pensamento, ele começa sua proposta e começa sua pesquisa (como mencionado em *Way of the Crab*, os Kuni não têm uma escola formal mais. Mokuna pesquisa entre seus próprios

papéis, então adentra no conhecimento mais especializado com visitas de colegas apropriados.)

Proposta de Mokuna

Foi notado que o cristal tem um efeito nas criaturas das Terras Sombrias: é freqüentemente possível mantê-las afastadas quando pressentem um cristal. Ainda assim, o cristal não parece ter os mesmos efeitos nos Maculados que a jade. É proposto em seguida que a antipatia natural das criaturas das Terras Sombrias têm pelo cristal seja adaptada ao se pedir aos dormentes espíritos da Terra dentro do Cristal para prender, ao invés de serem estritamente repulsivos, às criaturas das Terras Sombrias. Tal Prisão Cristalina poderia obliterar a Terra corrompida dentro da criatura e incapacitá-la de locomoção.

Tal feitiço precisaria de um cristal puro não menor de um polegar. Durante a invocação, o shugenja deve olhar pelo cristal puro ao alvo corrompido, e implorar aos espíritos dentro do cristal para que adaptem seu comportamento padrão. Ao invés de permiti-los estritamente repelirem a criatura diretamente alinhada ao cristal, o shugenja deve convencê-los de repelir o alvo em todas as direções igualmente. Isso teria o efeito de prevenir que a criatura das Terras Sombrias se mova.

Desde que os espíritos do cristal se configurem desta maneira, será necessário olhar pelo cristal e continuar a prece para que o efeito dure o tempo necessário. Ao fim do cântico, os espíritos ficam meio tranqüilos, e não mais repelem a criatura normalmente. É imperativo amarrar ou incapacitar de algum outro modo o alvo antes de quebrar o contato.

Depois de enviar o escrito, o jogador de Mokuna e seu Mj chegam à seguinte descrição:

Feitiço de Terra: Prisão Cristalina
Nível de Maestria: 5
Concentração: Total
Efeito: Este feitiço só é eficaz contra criaturas com a Mácula das Terras Sombrias. O shugenja deve concentrar sua Terra pelo cristal, tentando imobilizar o alvo, que deve estar dentro de sua linha de visão. Se tiver sucesso, o alvo é imobilizado pelo tempo em que seu invocador manter sua concentração no feitiço. No primeiro turno após o feitiço ter sido invocado, o alvo pode fazer uma rolagem Disputada contra o shugenja: o alvo rola Terra, enquanto o shugenja rola Terra + Nível de Escola. Se o alvo vencer, ele se livra automaticamente e ganha a iniciativa para o próximo turno. Se o invocador perder sua concentração ou tiver sua linha de visão pelo cristal interrompida, o feitiço pára de funcionar. Nenhum dano é recebido pelo alvo.

O MJ infere que Mokuna, apesar de ser uma autoridade reconhecida na anatomia e funcionamento das criaturas das Terras Sombrias, é menos versado nas propriedades dos cristais. Mokuna deve visitar seu amigo Kuni Nisobu, e pegar emprestado seus trabalhos no assunto por ao menos um mês de estudo.

Mokuna agora determina o NA para a rolagem. Ele começa em 50, mas ele tem os modificadores de Elemento Primário da Escola (-5), Nível Mais Alto Neste Anel (-5), Já Conhece Dez Feitiços de Terra (-6), e Requerimento Incomum: Cristal (-2). O NA reduziu-se a 32. Mokuna rola sua Terra + Nível de Escola, equivalendo a 7k4, e obtém 34, satisfatoriamente pesquisando o feitiço. Ele se despede de Nisobu (a quem ele deve um favor) e retorna para seu laboratório pronto para enjaular seu novo ocupante.

Pesquisa de Feitiços: Determinando Todo o Resto

O MJ também deve determinar o NA para o feitiço, assim como seu tempo de invocação, duração, e concentração. Os dois últimos podem ser definidos na concepção: o feitiço tem um efeito instantâneo e depois evapora? Causa uma mudança permanente? Caso contrário o nível de concentração é 'nenhum'. Ele dura por um par de turnos? O shugenja provavelmente tem que prestar atenção nele, então: o nível de concentração é provavelmente 'Completo' ou 'Total' a menos que seja um feitiço de Ar, que tendem a ter níveis de concentração 'Casual' e 'Concentrado'.

O NA e tempo de invocação independem um do outro, já que Aumentos ao NA normalmente aceleram a invocação. Para ter um NA básico, multiplique o Nível de Maestria por cinco e subtraia 5 ou 10. Muitos tempos de invocação caem entre 2 e 5 ações, mas rituais e feitiços de alta Maestria raramente custam menos de 10 ações. Feitiços que fazem algo a um alvo involuntariamente costumam usar um NA de (Anel ou Atributo apropriado) x 5.

(NT: Essas mecânicas se encontram bem diferentes na 3ª Edição.)

Apêndice 4: O Tao de Shinsei

Durante a famosa conversa de Shinsei com o primeiro Hantei, Shiba pegou pena e tinta e escreveu tudo o que o pequeno homem dizia, e cada palavra que trocou com os irmãos e irmãs do Kami. Quando Shinsei se ergueu do lado de Hantei para ir embora, a grande pilha de papel estava coberta com textos. O monge parou e sorriu a Shiba, que estava ajoelhado. "Você sabe o que fez?" ele disse.

Shiba, surpreso de ser tão francamente chamado, espantou-se, "Escrevi suas palavras, Shinsei-*sama*."

"Não." Sorriu Shinsei. "Você começou a destruição do mundo." Paralisado, Shiba olhou para os textos enquanto Shinsei continuou. "Em cada começo há o fio do fim, e cada história deve ter uma conclusão. Em cada vela está a sombra da tumba." O monge caminhou para frente em direção à porta, seu chapéu escondendo seu sorriso. "Você começou o maior conto que o mundo conhecerá, Shiba-

sama," disse Shinsei. "Agora, devemos observá-lo se desenrolar."

Os Isawa e o Tao

"Uma virtude não testada não é virtude afinal."

— Asako

O texto de Shiba, as lições registradas originais de Shinsei, aumentavam enquanto Shiba seguia o monge pelo continente, levando-o aos palácios de cada um dos Kamis de modo a coletar aqueles que se tornariam os Sete Trovões. Enquanto passavam pelos vilarejos, Shinsei parava e conversava com os camponeses da região. Dessas conversas, vieram os capítulos finais do Tao de Shinsei.

Quando, ao fim da jornada, eles chegaram à Cidade de Isawa, Shinsei comandou que Shiba dispusesse sua pena. O texto estava terminado, e ficaria eternamente neste lugar. Os Isawa que ficaram para trás com Shiba quando os Trovões foram para as Terras Sombrias discutiram por meses sobre o pequeno texto, alguns chamando sua sabedoria de 'blasfema' à religião das Fortunas. Depois de muito debate, foi finalmente decidido que a Fênix iniciaria um detalhado estudo do Tao de Shinsei — não para aprender sua sabedoria, mas para encontrar suas falhas.

A princípio, os Isawa encontraram um desafio em encontrar falhas no pequeno livro, dissecando mistério após mistério e descobrindo que cada enigma levava a outro. Assim que o fizeram, eles logo começaram a achar meios de integrar o Tao com sua própria religião, e dentro de poucas gerações, o manuscrito repousava em todo lugar sagrado de honra dentro da Biblioteca Isawa. Porém, isso não significa que os historiadores Asako e os alunos dos Mestres Elementais são gentis ao ensinarem lições do Tao. De fato, suas novas dedicações ao Shinseísmo apenas aumentou seu desejo de encontrarem falhas lógicas no texto.

Muito da pesquisa na biblioteca Isawa pertencente ao Tao é muito recente devido aos tremendos incêndios pelo qual a cidade Gisei Toshi passou há setecentos anos, destruindo muito da biblioteca e seus conteúdos. Mesmo o manuscrito original do Tao, sem preço ao Clã Fênix, quase foi destruído pelo incêndio, e muitos Asako deram suas vidas tentando proteger o texto. Infelizmente, seus esforços só foram parcialmente bem sucedidos. Fragmentos do manuscrito sobreviveram ao incêndio, mas estão escurecidos e irremediavelmente frágeis. Mantidos nos mais profundos cofres das Bibliotecas Isawa, os restos dos pedaços do Tao muito mal cobrem o tampo de uma mesa, quando, outrora, ocupavam o espaço de centenas de manuscritos.

Porém, o Tao se perdeu. Após o incêndio, os maiores bibliotecários Asako dedicaram o resto de suas vidas encontrando pedaços do Tao em outros manuscritos, descobrindo materiais citados e perguntando àqueles que estudaram profundamente seus mistérios. Eles recuperaram grande quantidade do que foi perdido. Apesar do Tao que agora é estudado ser fragmentado, sua sabedoria permanece tão iluminada quanto as palavras originas do Mestre.

Pesquisa de Feitiços: Pequenas Modificações

Alguns jogadores podem se perguntar: "Mas e se eu só fizer uma pequena mudança num feitiço? Só requereria um pedido levemente diferente aos *kamis*. Eu não precisaria pesquisar isso!" Esses jogadores estão certos.

Se você tem uma leve mudança aos efeitos do feitiço, fale com seu MJ. Ele lhe dirá quantos Aumentos você tem que fazer ao invocar o feitiço para produzir esta mudança.

Uikku

Por volta de 30 anos após a guerra com Fu Leng, uma estranha ocorrência veio à atenção do Conselho Elemental. Apenas um dos irmãos do Isawa original restava, mas ele conduzia seus primos e sobrinhos no Conselho, e decidia o destino do Clã por sua compaixão e sabedoria.

Numa vasta planície não muito perto de vilarejo algum, um jovem garoto foi encontrado pelos aldeões. A criança não tinha mais que quatro anos, brincando num riacho que saía de uma grande poça preta por perto, e nenhuma outra pessoa estava por perto. Decidindo que o garoto havia sido abandonado, os camponeses o levaram de volta ao seu vilarejo e procuraram por seus pais, mas sem sucesso. Ninguém a cinqüenta *lis* em qualquer direção teve tal criança, nem sentia falta do garoto.

A criança era incomum, com grandes olhos de um estranho verde dourado. Ele falava claramente, e quando o fazia, sua voz soava com o som de rios e riachos distantes. Mas não era sua voz que interessou os Isawa, mas suas palavras. Aos quatro, completamente leigo ao Tao, o garoto podia falar seus versos e citar seus textos, mesmo sem jamais ter visto o manuscrito. Neste momento, nem todos os camponeses de Rokugan estavam cientes sequer da existência do Tao de Shinsei, muito menos conseguiam recitá-lo ou ensinar seus profundos mistérios a uma criança de quatro anos.

Quando o Conselho Elemental foi informado, eles levaram a criança para Kyuden Isawa, onde eles colocaram os Asako para interrogá-lo. Quando os Asako perguntaram o garoto sobre passagens do Tao, ele sorria e respondia com capítulos de material aparentemente memorizado. Os Asako estavam chocados, e os Mestres Elementais em polvorosa, até que um dos bibliotecários chegou à frente com um dos ensinamentos de Shinsei.

No fundo do coração do Tao, durante a conversa de Shinsei com Hantei, esta breve passagem foi registrada:

"Das nove crianças do Sol e da Lua; eu, Doji, Akodo, Shinjo, Hida, Togashi, Bayushi, Shiba e Fu Leng..." começou o Imperador.

"Não," disse Shinsei.

"Não?" Perguntou meu irmão intrigado.

"O Sol e a Lua tiveram dez filhos, mesmo que você jamais conheça seu irmão caçula..."

Os estudiosos debatiam esta passagem enigmática, e normalmente concluíam que o décimo 'filho' do Sol e da Lua era a humanidade, as 'Crianças da Terra' de Isawa. Certamente, pode se dizer que o Primeiro Hantei nunca compreenderia os mortais como seus irmãos e irmãs compreendiam. Porém, quando o garoto chegou as terras Shiba, ele criou um frenesi. Poderia este garoto ser o Décimo Kami? Os argumentos resultantes causaram ira por gerações, e ainda causam, apesar de ser geralmente aceito que a humanidade seja o 'filho caçula do Sol e da Lua.'

O garoto, porém, foi mantido no Kyuden Isawa, e ficou ao lado do Conselho Elemental. Ele foi chamado de 'Uikku', um termo que significa 'dom'. À medida que crescia, estava claro para ver que sua mente era fraca, e que ele havia sido tocado pelos kamis ao nascer. Nenhuma magia podia curar a visão distante de seus olhos, nem o mais apto estudioso podia reduzir seu severo autismo.

Quando se tornou mais velho, o garoto começou a falar de outras coisas além do Tao, de futuros e enigmas que ele não pretendia entender. Sob o comando do Mestre do Vácuo, as palavras do garoto foram escritas pelos estudantes e guardadas. Logo, os Asako começaram a perceber que ele estava falando profecias e resolvendo várias 'gafes' no texto do próprio Tao.

Enquanto o garoto conhecido como Uikku nunca foi verdadeiramente 'desperto', ele se tornou uma das mais proeminentes figuras na religião e sabedoria rokugani. Suas profecias e esclarecimentos do Tao são tidas como verdadeiras, como se o próprio Shinsei as tivesse falado. Ele foi cuidado pelos Mestres do Conselho Elemental, e quando morreu à idade de 18, ele foi sepultado como se tivesse nascido como um Isawa. Um funeral foi feito em sua honra, e suas cinzas, espalhadas nas rochas onde ele foi encontrado. Um oratório em sua honra, contendo as palavras de sua última profecia, foi erigido ao redor do leito do riacho, e é um dos mais populares locais de peregrinações no Império.

Pesquisa de Feitiços:
O Que Você Não Pode Pesquisar

Nenhuma escola que se dê ao respeito contém pesquisas de *maho*. Nem mesmo os teimosos e pragmáticos Kuni, com seu credo de 'conhecer seu inimigo', permitem estudos da real magia de sangue. Os ocasionais tópicos de *tsukai-sagasu* servem para leituras e como reconhecer a *maho* e quais possíveis fraquezas um *maho-tsukai* tem, mas não há muita demonstração prática.

Além disso, apesar de haver classes de feitiços que permitem que afetem os Anéis e Atributos de outros personagens, esses feitiços não ultrapassam a barreira elemental. Se um shugenja deseja afetar o Anel de Água de alguém, ele tem que usar um feitiço de Água para fazê-lo. *Kamis* que não sejam de água não entenderão o pedido.

O Caminho Interior

As brigadas esperaram até que levantássemos acampamento pela noite anterior ao ataque, como esperávamos. Eles vieram a nós das bordas das árvores, um bando errante investido à clareira. Togashi Takao rapidamente se viu lutando contra três. Isawa Yoten tinha um manuscrito em suas mãos, cantando uma fórmula mística. Golpeando meu tetsubo, olhei para o monge.

"Pelo que está esperando? Faça algo!" Gritei.

Ele olhou para mim num momento, então Suiten fechou seus olhos e se ergueu, sua face perdendo toda a expressão, como se seus nervos tivessem sido arrancados. Ele ficou parado por um momento, a batalha correndo ao seu redor como um furacão ao redor de seu olho.

De repente, trovões caíram no líder da brigada, deixando uma mancha queimada onde ele estava. Os outros, amedrontados e temendo o que se seguiria, fugiram.

"Era isso o que você queria?" Perguntou-me Suiken, sorrindo.

Primeiro, disse Shinsei, não havia nada. Do nada, veio a dualidade e da dualidade jorraram os Cinco Anéis. Tudo é parte de um ciclo natural descrito pelos Cinco Anéis. Os Cinco Anéis são um processo, não exatamente para se descrever as coisas atuais (como fogo e água), mas um ciclo entre pelo qual se envolve a energia (*chi*). Fogo dá origem a Terra. Terra cria Água. Da Água vem o Ar. Mas tudo retorna ao Vácuo (que começa o ciclo novamente). Os Cinco Anéis são uma metáfora, onde a Terra não apenas descreve as rochas e árvores, mas também os princípios do crescimento, cura e rejuvenescimento.

Para a Irmandade de Shinsei, as distinções entre os Anéis são uma ilusão. Eles são a energia do universo em forma. Assim, tudo se ergue do nada e eventualmente retornará a fluir de volta ao Vácuo. Ao abraçar o Vácuo, ao transcender as distinções entre o físico e o espiritual, um monge se torna um com o universo.

Shinsei ensinou que par obter a iluminação e se libertar dos intermináveis ciclos do renascimento, você deve superar suas percepções. Você deve perceber o vazio fundamental do universo. O mundo é um lugar de ilusões e sofrimento, segurando sua alma. Ver além das ilusões, abraçar os Cinco Anéis, leva à unidade com a eternidade.

História

Muitas pessoas em Rokugan acreditam que os monges são simplesmente outra forma de shugenjas, talvez mais devotados, e menos capazes de feitiçaria. Isso é bem longe da verdade. Para entender a diferença em shugenjas e monges, devemos voltar ao início, quando Shinsei apareceu pela primeira vez.

Na época, Rokugan estava sendo invadida pelos temíveis exércitos de Fu Leng, e os Sete Clãs pouco podiam fazer para se opor a eles. Na mais escura hora, preparando-se para um ataque final nas planícies Uichiman,

um homem que se chamava de Shinsei exigiu uma audiência com o Imperador Hantei. O resto da história é bem conhecida.

Depois da conversa entre os dois homens, shugenjas transcreveram o registro diligentemente escrito por Shiba. Eles tentaram incorporar este novo meio de pensar. Logo, o primeiro registro de Shinsei influenciou toda a visão de mundo dos shugenjas e nenhum clã permaneceu intocado. Shugenjas vieram a ver o mundo como algo organizado ao redor dos Cinco Anéis. Ancestrais não mais simplesmente morriam e iam para o Jigoku; assim como o ki vinha do Vácuo e retornava a ele, assim a alma humana desfrutava um ciclo de renascimentos. Kamis não era mais misteriosas forças da natureza, mas pertenciam às cortes elementais.

Apesar de seu dom da profecia falar por si só, o jovem camponês conhecido como Uikku viveu entre o Clã Fênix, e eles se beneficiaram desta associação. Além disso, a Fênix tinha a mais completa cópia do Tao de Shinsei e se recusava a permitir que outros vissem o que restava das páginas originais. Isso leva alguns clãs a investirem sobre eles por partes importantes ausentes do texto original. Já na chegada de Shinsei em Rokugan, os Isawa já eram mestres da magia. Ao fundir o 'novo caminho' de Shinsei com a religião das Sete Fortunas, os Isawa encontraram um caminho para um novo meio de crescimento espiritual por Rokugan.

Anciões do Templo

Membros de um monastério são organizados em restrita hierarquia, baseada vagamente em êxito espiritual. Apesar dessas posições serem escolhidas baseadas no mérito, elas às vezes vão para antigos membros da classe samurai. Todos os membros de um monastério vestem um sobre-manto colorido de acordo com sua seita.

Membros acima dos iniciados são chamados de *Rishi* (tipicamente Níveis Um ou Dois). Supervisores são chamados de *Sozu*, e coordenam vários aspectos da vida monástica. Ambos usam um sobre-manto preto. *Sojo* (Nível 4) coordenam o monastério e usam um sobre-manto roxo. Anciões, chamados *Dai-sojo*, supervisionam vários monastérios e relatam ao líder da seita; eles tipicamente têm um Nível de Escola 5. Dai-sojos usam um manto vermelho sobre suas túnicas.

Outros Ensinamentos

O ensinamento de Shinsei é registrado em mais do que uma simples conversa com o Imperador Hantei, apesar de ser neste texto que está contida a principal sabedoria do Mestre. As notícias da conversa de Shinsei com o Imperador se espalharam, atraindo samurais curiosos de toda a Rokugan. Muitos o imploravam que se tornasse seu sensei. Antes que fosse para as Terras Sombrias, testemunhas relatam, ele deu um pequeno número de aulas contendo sua filosofia.

Por quatro noites, ele se sentou sobre um pinheiro e revelou sua filosofia. Cada uma dessas aulas foi escrita por seus próprios estudantes, nomeando-as com nomes fantasiosos como 'O Ensinamento da Lótus' e 'a Aula da Mão Vazia'. Ao longo dos anos, porém, diferentes registros apareceram, às vezes escritos décadas depois do fato, fazendo difícil determinar exatamente quais ensinamentos foram dele. Também não ajuda a prática usada até hoje de monges assumirem os nomes de seus antigos mestres ao escreverem seus próprios textos — uma forma de 'guia de estudo' conhecidos como *sutras*. Um sutra é uma extrapolação dos ensinas que originam o Tao de Shinsei, de modo a explicar as lições do Mestre. Por exemplo, 'Sutra Diamante', o texto central da seita Shingon, extrapola o Tao de Shinsei. Apesar de Basso dizer ter recebido o sutra 'do próprio Shinsei', alguns acreditam que Basso o escreve. (isso não impediu as pessoas de estudar o Sutra Diamante, porém.)

Estudos dizem que se Shinsei tivesse feito tudo o que seus seguidores dizem, Fu Leng teria invadido Rokugan sem uma luta sequer. Outros notam que se Shinsei tivesse dado todas as aulas, uma a cada noite, ele ainda estaria lecionando. Qualquer que seja a verdade, a Irmandade de Shinsei atribui diretamente cinco sutras a Shinsei (incluindo o próprio Tao), que formam a fundação do Shinseísmo monástico. Esta complicação é conhecida simplesmente como Sutras de Shinsei.

Ofushikai, A Espada Ancestral do Clã Fênix

A espada ancestral do Clã Fênix é um delicadamente intrincado trabalho de aço e pérola, criado pela esposa de Shiba, Tsamaru, como um presente ao seu marido no dia do aniversário de seu filho.

A espada brilha com uma luz estranha, e pode parecer como se água estivesse fluindo por sua excelente lâmina. Quando segura pelo usuário adequado, a espada o concede a habilidade de sobreviver sob as ondas do oceano, sem qualquer outra fonte de ar.

A qualquer momento, o usuário escolhido pela espada pode convocá-la a ele, não importa a que distância dela ele esteja. A espada sempre aparece, desembainhada, em suas mãos. Além disso, a espada confere a habilidade de permitir que seu usuário gaste um ponto de Vácuo para parar todo combate num raio de 6 m — aqueles na área afetada serão incapazes de atacar, invocar feitiços ofensivos, ou usar técnicas agressivas.

Ascensão do Shinseísmo Monástico

Quando Shinsei morreu nas Terras Sombrias (e alguns continuam descrentes que ele o fez), ele não deixou sucessor para trás para a religião que construiria. Ele não passou o manto da liderança, talvez para prevenir que uma dinastia de professores se erguesse. De acordo com a lenda,

na manhã em que ele e o Sete Trovões se foram, Shinsei entregou sua última aula, chamada o Sermão na Trilha da Purificação.

A Trilha da Purificação dispõe regras para a vida monástica, como abstinência de várias coisas, a pobreza dos monges e políticas evasivas. Shinsei recomendou que seus seguidores vagassem por Rokugan e espalhasse sua mensagem apesar da enfatizada necessidade de freqüentemente se encontrarem para deliberar assuntos comuns. Primeiramente, a Irmandade de Shinsei continuou desorganizada e espalhada. Por muitos anos, os seguidores de Shinsei têm vagado o continente como médicos, reunido-se a cada poucos anos em Shinsei no Sumai Mura — Vilarejo de Casa Santa.

Pelos séculos seguintes, esses encontros definiriam a forma de espalhar o Shinseísmo. Nesses conselhos, questões doutrinárias e organizacionais são discutidas, e as maiores seitas dão forma ao resultado. No primeiro conselho, organizado dois anos que Shinsei desapareceu, os monges concordaram em compilar e codificar os ensinamentos de Shinsei. A décima segunda convocação viu o estabelecimento de comunidades estáveis. Cada uma das seitas maiores participou do reconhecimento desses conselhos — primeiro a Shingon, então Shintao e recentemente a seita Terra Pura.

Eventualmente, os monges começam a se reunir ao redor do Vilarejo da Casa Santa, particularmente nos meses de inverno. Entre os primeiros estudantes de Shinsei estão os membros da família Agasha, herméticos místicos do Clã Dragão. Diferente de seus colegas monges, os Agasha se retiraram às suas fortalezas montanhosas. Eles não foram vistos por vinte anos, e estranhas histórias emergiram da Grande Muralha do Norte. Cinqüenta anos depois, representantes da família Agasha apareceram ao conselho. Os outros monges ficaram impressionados com seus progressos espirituais, que encorajaram outros a se retirarem para as montanhas. As regras descritas na Trilha da Purificação foram adaptadas para acomodar esta mudança, e as regras que regem os monastérios foram instituídas.

Novíssimos Novos Caminhos

Ao longo dos séculos, novas formas de Shinseísmo apareceram. Inicialmente, a Irmandade de Shinsei tentou reforçar a pureza doutrinária, forçando contato com os Cinco Sutras de Shinsei. Isso não impediu os monges de terem diferentes interpretações de emergentes e atrativos seguidores. O assunto foi calmamente abandonado e novas formas de Shinsei foram permitidas a ficarem junto a interpretações mais tradicionais.

A primeira das divisões ocorreu na décima Grande Convocação, com a introdução do que ficaria conhecido como Shinseímo *Shingon*. Um monge chamado Basso apareceu com o que chamava de 'Sutra Diamante', dizendo ser um ensinamento perdido de Shinsei. O manuscrito parecia ser uma interpretação esotérica do Sutra Lótus, e Basso o pôs junto aos outros ensinamentos de Shinsei. Ele considerou que os Sutras de Shinsei, incluindo o Tao de Shinsei, fossem uma explicação elemental da sabedoria de Shinsei, e colocou uma pequena ênfase nela.

Outra seita, conhecida como *Shintao*, se concentra mais em meditação e menos em estudo dos ensinos de Shinsei. Iconoclasta, seus mestres dizem que "Shinsei não teve o benefício do Tao para alcançar a iluminação, então por que você teria?" Shinsei se tornou um personagem de uma série de parábolas feitas para ensinar suas crenças diretamente. Seguidores não seguem as regras tradicionais dispostas na Trilha da Purificação. Rinzai, uma seita de Shintao, se concentra em abordar com enigmáticas charadas chamadas *koans*, concebidas para abalar o esquema perceptivo do estudante.

Ensinamentos Alternativos

Atualmente, existem muitas seitas diferentes da Irmandade de Shinsei, com práticas distintas e estranhos tipos de poder mágico ao seu comando.

Poucos fora da seita sabem o que Shingon ensina. Apesar de muitos crerem que Shingon é uma derivação das interpretações não ortodoxas do Shinseísmo do Clã Dragão, mesmo este clã não aprece saber o total conteúdo dos ensinamentos da Shingon. Aqueles dentro dela aprendem técnicas de meditação avançada cridas para libertar a mente de toda a ilusão.

De acordo com o Shintao, a humanidade já é iluminada e apenas não sabe disso. Através da meditação, uma pessoa realiza esta verdade e percebe sua 'natureza Shinsei'. Esforços pessoais com seus próprios desejos é a chave. Apenas através da meditação pode-se limpar seu Verdadeiro Eu de todas as prisões e ilusões. Shintao também prega uma abordagem de 'senso comum' que diz que os monges não podem viver em isolamento. Ela também tem proibições usuais como celibato, apesar da licenciosidade ser reprimida pelo trabalho braçal.

Muitos monges devem trabalhar para ganhar sua comida e abrigo, ajudando o monastério.

Regras Monásticas

Não importa em qual seita está um monge, cada monastério segure regras monásticas definias por Shinsei em seu sutra Trilha da Purificação.

Todos os monges fazem um voto das seguintes regras: não comer carne (apesar de poderem comer peixe); evitar violência; evitar matar por qualquer razão; permanecer casto; evitar a gula e a bebedeira; não violar um lugar sagrado; não cometer assassinato ou estupro. Similarmente, os ensinamentos de Shinsei defendem compreensão correta, pensamento correta, fala correta, ação correta, vivência correta, esforços corretos, disposição mental correta e concentração correta (coletivamente chamados de 'oito pétalas da lótus') para conseguir a liberdade e assim superar o mundo das ilusões. Isso dificulta um monge de mentir, trapacear ou roubar.

Certamente, a Irmandade de Shinsei não é perfeita. Eles são proibidos de envolvimento em atividades políticas, apesar de alguns monastérios serem politicamente poderosos. Shinsei repugnava o acúmulo de riquezas, mas algumas ordens acharam uma brecha permite que os monastérios enriqueçam enquanto seus membros continuam pobres. Apesar das regras monásticas proibirem a continuação de toda distinção social na comunidade, isso se tornou um problema com o tempo.

Poucos monges continuavam a viver como andarilhos, capazes de irem e virem aonde quiserem, normalmente parando em monastérios locais por abrigo. Eles tipicamente viviam de esmolas, e era considerado um mérito ajudar tais pessoas. Esses andarilhos usavam mantos cor de açafrão e carregavam tigelas de esmolas. Alguns estudavam os sutras de Shinsei por conta própria, ou recebiam aulas periódicas de um mestre (que normalmente também era um monge andarilho), enquanto outros recebiam permissão para vagarem de suas ordens monásticas.